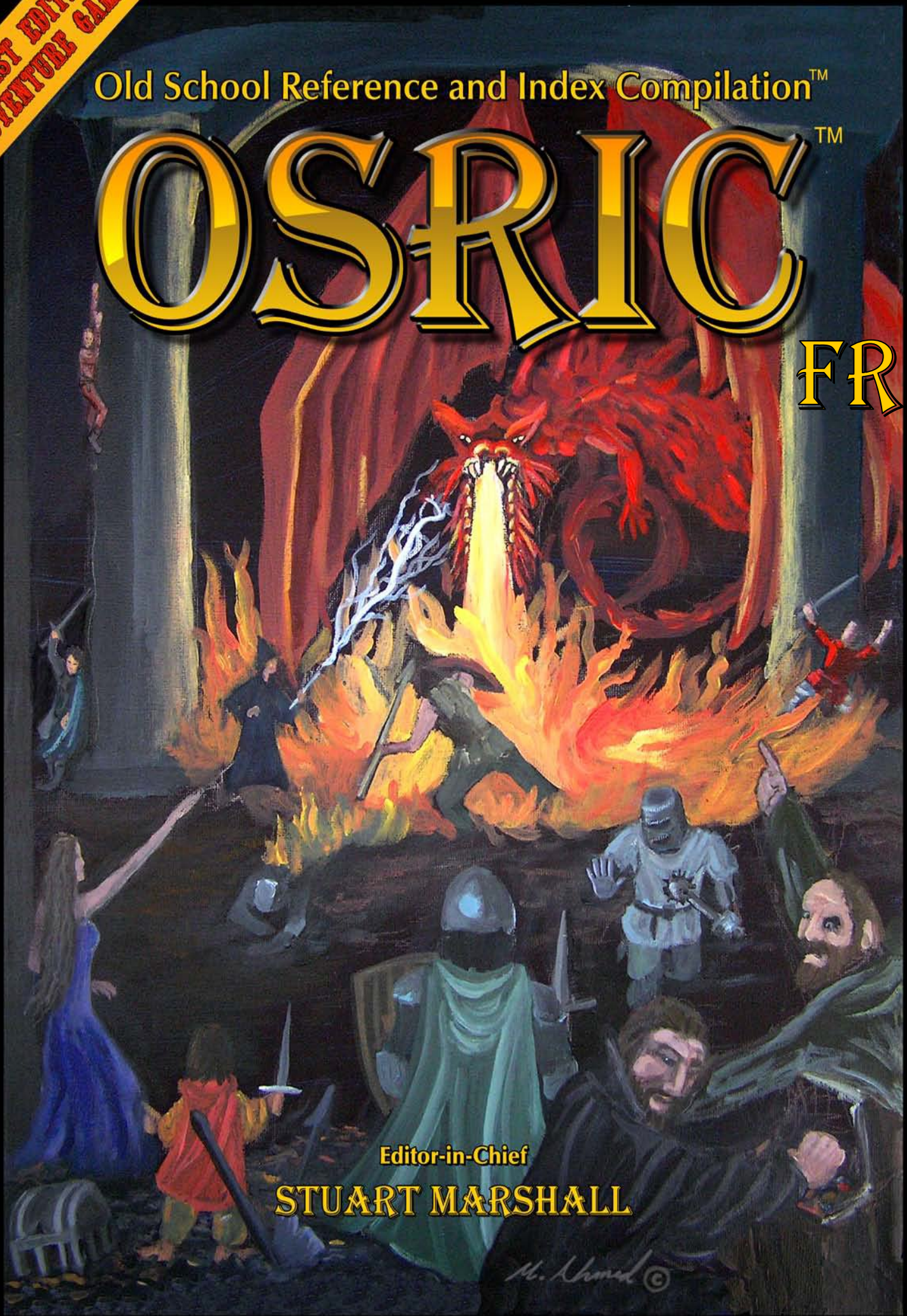
FIRST EDITION ADVENTURE GAMES™

Old School Reference and Index Compilation™

OSRIC™

FR



Editor-in-Chief

STUART MARSHALL

OSRIC™

OLD SCHOOL REFERENCE AND INDEX COMPILATION

Texte © Stuart Marshall 2006-08 ou co-auteur 2006-08
et utilisé avec leur permission — voir la section 15 de l'Open Game License

Illustrations et cartes © artistes respectifs 2006-08, utilisées avec leur permission

"OSRIC", "Osric" et "O.S.R.I.C." sont des marques déposées par Matthew Finch et Stuart Marshall

Auteur final et Editeur en chef : Stuart Marshall

Auteur initial : Matthew Finch

Développeurs initiaux : David M. Prata et Allan T. Grohe Jr

Co-auteurs et éditeurs associés : Chris Hopkins, James Boney, Trent Foster, David M. Prata, Robert Ross, Jeremy Goehring, Mike Davison, Daniel Proctor, B. Scot Hoover, Chris Cain, Bill Silvey, Floyd Canaday, Vincent Frugé, Matthew James Stanham, John Adams, Fabrice Philibert-Caillat, Nick Bogan, Mark Evans et Matthew Steward

Illustrations : Matthew Finch, John Bingham, Peter Mullen, James Wesley Blair, Jason Braun, Fabrice Philibert-Caillat et Andy "Atom" Taylor

Cartes : Sean Stone

Couverture : Mark Ahmed

Traduction : Emmanuel Brunet

Les auteurs souhaiteraient exprimer leur gratitude, leur admiration et leur respect sincères envers Gary Gygax et Dave Arneson, qui créèrent ce hobby de première main et qui conçurent bon nombre des algorithmes utilisés dans ce jeu ; ainsi qu'aux habitués du *Knights & Knaves Alehouse* pour leur vaste soutien.

Notice légale : Les auteurs de ce document ne sont nullement affiliés à *Wizards of the Coast, Inc. (WOTC)* ; toute utilisation d'une marque déposée par *WOTC* ou par tout autre parti est interdite, non intentionnelle et n'a pas pour but d'enfreindre les droits de propriété intellectuelle de tels partis.

Nulle partie de ce document n'a pour but d'être interprétée sous forme de termes juridiques. Pour toute question juridique, vous devriez chercher conseil auprès d'un juriste ou d'un avocat.

POUR TOUTE MISE A JOUR, ERRATUM ET AUTRES DOCUMENTS POUR OSRIC, RENDEZ-VOUS SUR :

http://www.knights-n-knaves.com/osric

TABLE DES MATIERES

Notes explicatives et définitions des termes xiii

Préambule : OSRIC — Renaissance de la 1ère Edition xiv

Introduction et objectifs xiv

Chapitre I : Création d'un personnage 1

Caractéristiques 1
Force 1
Dextérité 1
Constitution 2
Intelligence 2
Sagesse 2
Charisme 2

Races des personnages 3
Demi-elfes 3
Demi-orques 3
Elfes 4
Gnomes 4
Hafelins 5
Humains 5
Nains 6

Classes de personnage 6
Assassin 6
Clerc 8
Druide 10
Guerrier 11
Illusionniste 13
Magicien 14
Paladin 16
Rôdeur 18
Voleur 20
Multi-classes et classes duelles 22

Alignement 23
Les neuf alignements 24

Argent 25

Equipement 25
Armures 27
Taille et poids (règle optionnelle) 29

Chapitre II : Sorts 33

Parchemins magiques 33

Notes sur les descriptions des sorts 33

Sorts par niveau 34

Chapitre III : Comment jouer 111

Mesure du temps 111

Déplacements 111

Encombrement et vitesse de base 111

Acquisition des niveaux 112
Expérience 112

Lumière et visibilité 113
Infravision 113

Chutes 113

Jets de sauvegarde des objets 113

Combat 114
Actions de combat 115
Modificateurs de combat 116
Tableaux des attaques et des jets de sauvegarde des monstres 117

Intimidation des morts-vivants 117

Dégâts et mort 118
Guérison naturelle 118
Dégâts de soumission 119

Les Niveaux d'énergie vitale et l'absorption de niveau ... 119

Le moral 119

Poisons, maladies et folies 119

Employés et compagnons d'armes 121
Employés ordinaires 121
Employés professionnels 122
Compagnons d'armes 128
Loyauté des employés et des compagnons d'armes 130

Aventure et exploration 131
Exploration du donjon 131

Exploration des contrées sauvages 136

Agilité aérienne 137
Cas spéciaux 137

Aventures en ville 137

Exploration des plans 138

Un exemple de donjon 139
Exemple de légende du donjon 139
Exemple de séance de jeu 141

Chapitre IV : Donjons, villes et contrées sauvages 147

Donjons 147
Génération et placement des pièges 150
Trompe-l'œil 151
Génération aléatoire de donjons 152
Utilisation du générateur aléatoire de donjons pour jouer en solo 156

Rencontres aléatoires 156
Rencontres aléatoires dans un donjon 156
Création de tableaux de rencontres uniques 157
Groupes de PNJ (tous niveaux de donjon) 159
Rencontres urbaines aléatoires 160
Rencontres aléatoires dans les contrées sauvages 162

Chapitre V : Monstres 181

Caractéristiques des monstres 181

Lanceurs de sorts tribaux 182
Chaman 182
Sorcier 182
Règles optionnelles pour les lanceurs de sort tribaux 182

Hommes 182

Demi-humains 185

Humanoïdes 187

Géants 193

Dragons 199

Démons 204

Diables 212

Dinosaures 218

Golems 222

Lycanthropes 223

Créatures sylvestres ou féériques 224

Morts-vivants 229

Animaux 236

Autres créatures 249

Chapitre VI : Trésors 299

Cartes 299

Pièces 299

Pierres précieuses 299
Exemples de pierres précieuses, par valeur 300

Bijoux 300

Tableaux des objets magiques **301**
Potions **304**
Mélanger des potions 304
Parchemins **308**
Parchemins de sorts 308
Parchemins de protection 308
Baguettes, bâtons et bâtonnets **309**
Baguettes 309
Bâtons 311
Bâtonnets 312
Armures et boucliers magiques **314**
Epées magiques **314**
Epées insolites 316
La guerre des volontés : épées contre personnages 317
Armes diverses **318**
Objets magiques divers **319**
Anneaux **336**
Objets maudits **338**
Artéfacts **344**
Descriptions des Artéfacts mineurs 344
Artéfacts majeurs 348
Appendice A : Tableaux compilés **351**
Assassin **352**
Clerc **353**
Druide **354**
Guerrier **355**
Magicien **356**
Illusionniste **358**
Paladin **359**
Voleur **360**
Rôdeur **362**
Armement **363**
Armures **364**
Jets de sauvegarde des objets **364**
Niveau/PX des monstres **365**
POSTFACE **369**
Index **371**

LISTE DES SORTS

Sorts de clerc.....37
Abaissement des eaux 37
Animation des objets 37
Apaisement..... 37
Aquagenèse 37
Arme spirituelle..... 37
Augure 37
Barrière de lames 38
Bâtons à serpents..... 38
Bénédiction..... 38
Cantique 38
Catalepsie..... 38
Changement de plan 38
Charme-serpents..... 39
Communion 39
Contre-poison 39
Contrôle du climat..... 39
Désenvoûtement 39
Détection des charmes..... 40
Détection de la magie..... 40
Détection du mal..... 40
Détection des mensonges 40
Détection des pièges 40
Dissipation de la magie 40
Dissipation du mal 40
Divination..... 41
Exorcisme..... 41
Expiation..... 41
Fléau d'insectes..... 41
Glyphe de garde 42
Guérison 42
Guérison de la cécité..... 42
Guérison des maladies..... 42
Injonction 42
Invocation des animaux..... 42
Langage animal 43
Langage des monstres..... 43
Langage des plantes 43
Langues..... 43
Lithomancie 43
Localisation d'objets 43
Lumière..... 43
Lumière éternelle..... 44
Manne..... 44
Marche des vents 44
Nécro-animation 44
Nécromancie..... 44
Orientation 45
Paralysie..... 45
Parole sacrée 45
Perception des alignements 45
Pilier de feu..... 45
Prière 45
Protection contre le mal..... 46
Protection contre le mal sur 3m..... 46
Purification de l'eau et des aliments 46
Quête religieuse 46
Rappel 47
Rappel à la vie..... 47
Régénération 47
Résistance au feu..... 47
Résistance au froid..... 47
Restauration 48
Résurrection 48
Retardement du poison 48
Sanctuaire..... 48
Séparation des eaux..... 48
Serviteur aérien 48
Seuil..... 49
Silence sur 5 mètres..... 49
Soins majeurs..... 49
Soins mineurs..... 49
Soin ultime..... 49
Sort astral 49
Symbole..... 50
Tremblement de terre 50
Vision réelle 50

Sorts de druide.....51
Amitié animale 51
Animation de la roche..... 51
Aquagenèse..... 51
Arbre..... 51
Aura féérique 51
Bâtons à serpents..... 51
Bouclier anti-animal 51
Bouclier anti-plantes 52
Catalepsie..... 52
Chariot de feu 52
Charme-personnes ou mammifères 52
Communion avec la nature..... 52
Confusion..... 52
Contre-poison 53
Contrôle du climat..... 53
Contrôle de la température sur 3 m..... 54
Contrôle des vents..... 54
Croc-en-jambe 54
Croissance animale 54
Débilité mentale 54
Détection de la magie 54
Détection des pièges sylvestres 54
Dissipation de la magie..... 54
Distorsion du bois 55
Doigt de mort 55
Embrasement 55
Embroussaillement 55
Enchevêtrement..... 55
Flamme..... 55
Fléau d'insectes..... 55
Forêt hallucinatoire 55
Graines de feu 56
Guérison des maladies 56
Invisibilité aux animaux..... 56
Invocation animale I..... 56
Invocation animale II..... 57
Invocation animale III..... 57
Invocation des créatures sylvestres 57
Invocation d'un élémental de feu..... 57
Invocation d'un élémental de terre 57
Invocation d'insectes 58
Invocation de la foudre 58
Invocation du temps..... 58
Langage animal 58
Langage des plantes 58
Lithomorphose..... 58
Localisation des animaux 58
Localisation des plantes 58
Métal brûlant..... 59
Mort rampante 59
Mur d'épines 59
Mur de feu..... 59
Obscurcissement..... 60
Paralysie animale 60
Paralysie végétale 60
Passage sans trace 60
Passe-plantes..... 60
Peau d'écorce..... 60
Piège à feu..... 61
Piège sylvestre 61
Porte végétale..... 61
Prévision du temps 61
Protection contre le feu..... 61
Protection contre la foudre 61
Purification de l'eau 61
Pyrotechnie..... 62
Réincarnation..... 62
Répulsion du bois 62
Répulsion des insectes..... 62
Respiration aquatique..... 63
Shillelagh 63
Soin ultime..... 63
Soins majeurs..... 63
Soins mineurs..... 63
Tempête de feu..... 63
Transit végétal 63
Transmutation de métal en bois 63
Transmutation de pierre en boue 64

Sorts de magicien 64
Abaissement des eaux 64
Agrandissement..... 64
Allométamorphose..... 64
Altération des feux normaux..... 65
Amitié..... 65
Antipathie/sympathie 65
Arme enchantée 65
Arrêt du temps 65
Aura magique 66
Autométamorphose 66
Bouche magique..... 66
Bouclier..... 66
Bouclier de feu..... 66
Boule de feu..... 66
Boule de feu à retardement 67
Bruitage 67
Bulle anti-magique..... 67
Cacodémon 67
Catalepsie..... 68
Charme-masse 68
Charme-monstres..... 68
Charme-personnes 68
Charme-plantes 68
Chasseur invisible..... 68
Chaumière 69
Chien fidèle magique..... 69
Chute de plume 69
Clairaudience..... 69
Clairvoyance..... 69
Clone 70
Coffre secret 70
Compréhension des langues..... 70
Cône de froid 70
Confusion..... 70
Contact d'autres plans..... 71
Contrôle du climat..... 71
Corde enchantée 71
Cristairain..... 71
Croissance animale 71
Danse irrésistible 72
Débilité mentale..... 72
Désenvoûtement..... 72
Désintégration..... 72
Détection de l'invisibilité..... 72
Détection de la magie..... 72
Détection du mal..... 72
Disparition..... 72
Disque flottant..... 73
Dissipation de la magie..... 73
Distorsion des distances..... 73
Duo-dimension..... 73
Eau aérée 73
Ecriture 73
Effacement..... 73
Effroi 74
Embroussaillement 74
Emprisonnement..... 74
Emprisonnement de l'âme..... 74
Enchantement..... 74
Epée magique..... 75
Escalade d'araignée 75
E.S.P..... 75
Excavation 75
Extension I..... 75
Extension II..... 76
Extension III..... 76
Fermeture 76
Feu charmeur 76
Flèche de feu..... 76
Force..... 76
Force fantasmagorique..... 76
Foudre 77
Fracassement..... 77
Glissement de terrain..... 77

Globe d'invulnérabilité ... 77
Globe mineur d'invulnérabilité ... 77
Hétéromorphisme ... 77
Holographie ... 78
Identification ... 78
Image miroir ... 78
Immunité magique ... 78
Incantation mortelle ... 78
Infravision ... 79
Intermittence ... 79
Inversion de la gravité ... 79
Invisibilité ... 79
Invisibilité sur 3 mètres ... 79
Invisibilité de masse ... 79
Invocation d'élémental ... 79
Invocation d'un familier ... 80
Invocation instantanée ... 80
Invocation de monstre I ... 80
Invocation de monstre II ... 81
Invocation de monstre III ... 81
Invocation de monstre IV ... 81
Invocation de monstre V ... 81
Invocation de monstre VI ... 82
Invocation de monstre VII ... 82
Labyrinthe ... 82
Langues ... 82
Lecture de la magie ... 82
Lévitation ... 83
Lithomorphose ... 83
Localisation d'objets ... 83
Lumière ... 83
Lumière éternelle ... 83
Lumières dansantes ... 83
Main broyante ... 83
Main de force ... 83
Main d'interposition ... 84
Mains brûlantes ... 84
Maladresse ... 84
Message ... 84
Métempsycose ... 84
Mot de pouvoir : "cécité" ... 85
Mot de pouvoir : "étourdissement" ... 85
Mot de pouvoir : "mort" ... 85
Moyen mnémonique ... 85
Mur de fer ... 85
Mur de feu ... 86
Mur de force ... 86
Mur de glace ... 86
Mur de roc ... 86
Mythomancie ... 86
Nécro-animation ... 87
Nuage incendiaire ... 87
Nuage létal ... 87
Nuage puant ... 87
Nuée de météores ... 87
Œil magique ... 87
Or des fous ... 88
Oubli ... 88
Ouverture ... 88
Paralysie ... 88
Paralysie des monstres ... 88
Passe-murailles ... 89
Permanence ... 89
Peur ... 89
Phytomorphose ... 89
Piège à feu ... 89
Piège illusoire ... 89
Poigne ... 90
Poignée électrique ... 90
Poing ... 90
Porte dimensionnelle ... 90
Porte de phase ... 90
Poussée ... 90
Projectile magique ... 91
Protection contre le mal ... 91
Protection contre le mal sur 3 m ... 91
Protection contre les projectiles normaux ... 91
Protection d'esprit ... 91
Punition spirituelle ... 91
Pyrotechnie ... 92
Quête magique ... 92
Rafale de vent ... 92
Ralentissement ... 92
Rapidité ... 92
Rayon d'affaiblissement ... 92
Réincarnation ... 92
Réparation ... 93
Répulsion ... 93
Respiration aquatique ... 93
Runes explosives ... 93
Saut ... 93
Séparation des eaux ... 94
Serviteur invisible ... 94
Seuil ... 94
Simulacre ... 94
Sommeil ... 94
Sort astral ... 95
Souhait majeur ... 95
Souhait mineur ... 95
Sphère glaciale ... 95
Sphère prismatique ... 96
Stase temporelle ... 96
Statue ... 96
Suggestion ... 96
Symbole ... 97
Télékinésie ... 97
Téléportation ... 97
Tempête de glace ... 98
Ténèbres sur 5 mètres ... 98
Terrain hallucinatoire ... 98
Toile d'araignée ... 98
Transformation ... 98
Transformation d'objets ... 99
Transmutation de pierre en boue ... 99
Transmutation de pierre en chair ... 99
Transvision ... 99
Ventriloquie ... 99
Verrou magique ... 99
Vigiles et sentinelles ... 100
Vol ... 100

Sorts d'illusionniste ... 101

Altération de la réalité ... 101
Bouche magique ... 101
Bruitage ... 101
Cécité ... 101
Changement d'apparence ... 101
Chaos ... 101
Confusion ... 101
Corde enchantée ... 102
Création majeure ... 102
Création mineure ... 102
Désinformation ... 102
Détection des illusions ... 102
Détection de l'invisibilité ... 102
Détection de la magie ... 102
Dissipation de l'épuisement ... 102
Dissipation des illusions ... 102
Ecriture illusoire ... 103
Effroi ... 103
Emotion ... 103
Force fantasmagorique ... 103
Force fantasmagorique améliorée ... 103
Force spectrale ... 103
Holographie ... 103
Hypnotisme ... 104
Illusion permanente ... 104
Illusion programmée ... 104
Image miroir ... 104
Invisibilité ... 104
Invisibilité sur 3 mètres ... 104
Invisibilité améliorée ... 104
Invocation des animaux ... 104
Invocation des ombres ... 104
Jet de couleurs ... 105
Jet prismatique ... 105
Labyrinthe ... 105
Lumière ... 105
Lumière éternelle ... 105
Lumières dansantes ... 105
Magie demi-ombre ... 105
Magie des ombres ... 106
Monstres demi-ombres ... 106
Monstres des ombres ... 106
Motif hypnotique ... 106
Mur de brouillard ... 106
Mur prismatique ... 106
Nappe de brouillard ... 107
Non-détection ... 107
Ombres ... 107
Paralysie musculaire ... 107
Phytomorphose ... 107
Porte des ombres ... 107
Réflexion des regards ... 107
Sort astral ... 107
Sorts profanes de niveau 1 ... 108
Suggestion ... 108
Suggestion de masse ... 108
Surdité ... 108
Ténèbres ... 108
Ténèbres éternelles ... 108
Terrain hallucinatoire ... 108
Trouble ... 108
Tueur fantasmagorique ... 108
Ventriloquie ... 109
Vision ... 109
Vision réelle ... 109
Voile ... 109

LISTE DES MONSTRES

Hommes 182
Bandit 182
Barbare 183
Boucanier 183
Derviche 184
Marchand 184
Pèlerin 185

Demi-humains 185
Elfe 185
Gnome 186
Halfelin 186
Nain 187

Humanoïdes 187
Batrachien 187
Gnoll 188
Gobelin 189
Gobelours 189
Hobgobelin 190
Homme des cavernes 190
Homme-lézard 190
Kobold 191
Orque 191
Torve 192
Troglodyte 192

Géants 193
Cyclope 193
Ettin 193
Géant des collines 194
Géant du feu 194
Géant du givre 194
Géant des nuées 195
Géant des pierres 195
Géant des tempêtes 196
Ogre 196
Troll 197
Troll géant 197
Troll géant à deux têtes 197
Troll des glaces 198
Troll spectral 198

Dragons 199
Dragon d'airain 199
Dragon d'argent 200
Dragon blanc 200
Dragon bleu 200
Dragon de bronze 201
Dragon de cuivre 201
Dragon noir 202
Dragon d'or 202
Dragon rouge 202
Dragon vert 203

Démons 204
Babau 204
Démon de classe A 205
Démon de classe B 205
Démon de classe C 206
Démon de classe D 206
Démon de classe E 207
Démon de classe F 207
Démonette 208
Démoniaque 208
Dretch 209
Ekivu 209
Kullule 209
Quasit 210
Shub 210
Succube 211
Uduk 211

Diables 212
Assagim 212
Diable barbelé 213
Diable barbu 213
Diable cornu 213
Diable écailleux 214
Diable épineux 214
Diable des glaces 215
Diable osseux 215
Diablotin 216
Diantrefosse 216
Erinye 216
Félin infernal 217
Lémure 217
Shaitan 217
Ver d'âme 218

Dinosaures 218
Tyrannosauridés et allosauridés 218
Hadrosauridés 219
Sauropodes 219
Cératopsiens 220
Autres dinosaures I 220
Autres dinosaures II 221
Dinosaures marins 221
Dinosaures volants 222

Golems 222

Lycanthropes 223

Créatures sylvestres ou féériques 224
Arbre animé 224
Centaure 224
Dryade 225
Esprit follet 225
Farfadet 225
Faune 226
Licorne 226
Lutin 226
Nixe 227
Nymphe 227
Pixie 228
Sylphe 228
Sylvanien 229
Vifelin 229

Morts-vivants 229
Ame-en-peine 229
Banshee 230
Blême 230
Cadavre ambulant 230
Esprit frappeur 231
Fantôme 231
Goule 232
Liche 232
Momie 233
Nécrophage 233
Ombre 233
Spectre 234
Squelette 234
Vampire 235
Zombi 235
Zombi juju 235

Animaux 236
Anguille géante 236
Babouin 237
Baleine 237
Barracuda 237
Bec-de-hache 237
Belette 237
Blaireau 237
Bovidé 238
Calmar géant 238
Camélidé 239
Chacal 239
Chat 239
Chauve-souris 239
Chauve-souris monstrueuse 240
Cheval 240
Chien 241
Crapaud 241
Crocodile 241
Crustacé géant 241
Eléphant 242
Glouton 242
Gorille 242
Grenouille géante 243
Hippopotame 243
Hyène 243
Indricothérium 244
Lion 244
Loup 244
Méduse géante 245
Morse 245
Mulet 245
Oiseau 245
Ours, petit 246
Ours, gros 246
Poisson géant 246
Rat 247
Requin 247
Rhinocéros 247
Sanglier 247
Sanglier : phacochère 248
Tigre 248
Tortue 248
Worg 248

Autres créatures 249
Abeille géante 249
Achaïeraï 249
Al-mi'raj 249
Ankheg 250
Annis 250
Araignée : araignée énorme 250
Araignée : araignée géante 250
Araignée : araignée géante aquatique 251
Araignée : araignée de phase 251
Araignée : grosse araignée 251
Aurumvorax 251
Aveugleur 252
Babilleur 252
Barghest 252
Basilic 253
Béhir 253
Bulette 253
Capuchon du bourreau 253
Caryatide 254
Chasseur invisible 254
Chasseur ondulant 255
Chien esquiveur 255
Chimère 255
Chose des cryptes 256
Cockatrice 256
Coeurl 256
Couatl 256
Criard 257
Cube gélatineux 257
Dakon 258
Désenchanteur 258
Destrier noir 258
Doppelgänger 259
Dracolic 259
Dragon-tortue 259
Efrit 259
Elémental 260
Enlaceur 261
Escarboucle 262
Esprit fantomatique 262
Ettercap 263
Félin hurleur 263
Feu follet 263
Fourmi géante 263
Gargouille 264
Garou-chacal 264
Gelée paralysante 264
Génie 264

Gorgone ... 265
Gorille hurleur ... 265
Griffon ... 265
Guenaude marine ... 266
Guêpe géante ... 266
Guerrier squelette ... 266
Harpie ... 267
Hippogriffe ... 267
Homme aquatique ... 268
Homme difforme ... 268
Homme-crabe ... 269
Homoncule ... 269
Hydre ... 270
Kraken ... 270
Lamie ... 270
Lammasu ... 271
Lézard géant ... 271
Liane rampante ambrée ... 272
Limace géante ... 273
Limon vert ... 273
Locathah ... 273
Manticore ... 274
Méduse ... 274
Méphite ... 274
Mille-pattes ... 275
Minotaure ... 276
Moisissure ... 276
Molosse satanique ... 276
Monstre des plafonds ... 277
Monstre-rouille ... 277
Mouche géante ... 277
Naga ... 278
Nécrophidius ... 278
Néréide ... 279
Nilebog ... 279
Œil des profondeurs ... 280
Otyugh ... 280
Ours-hibou ... 281
Pégase ... 281
Perceur ... 281
Phénix ... 282
Piégeur ... 282
Pseudo-dragon ... 283
Rakshasa ... 283
Remorhaz ... 283
Rôdeur sombre ... 284
Rukh ... 285
Sahuagin ... 285
Sangsue géante ... 286
Scarabée géant ... 286
Scorpion ... 287
Serpent géant ... 287
Serpent de mer ... 288
Serviteur aérien ... 288
Shedu ... 288
Sphinx ... 289
Sphinx : androsphinx ... 289
Sphinx : criosphinx ... 289
Sphinx : gynosphinx ... 289
Sphinx : hiéracosphinx ... 290
Strige ... 290
Tertre errant ... 290
Thallophyte violette ... 291
Tique géante ... 291
Titan ... 291
Tormante ... 292
Triton ... 292
Vase grise ... 293
Ver charognard ... 293
Ver pourpre ... 293
Ver putride ... 293
Vilstrak ... 294
Volt ... 294
Vulchelin ... 294
Wiverne ... 295
Xorn ... 295
Yéti ... 295

LISTE DES OBJETS MAGIQUES

Tableaux des objets magiques 301

Potions 304
Chercheur de trésors 305
Clairaudience 305
Clairvoyance 305
Contrôle des animaux 305
Contrôle des dragons 305
Contrôle des géants 305
Contrôle des humains 306
Contrôle des morts-vivants 306
Contrôle des plantes 306
Croissance 306
Diminution 306
Eau douce 306
Escalade 306
E.S.P. 306
Extra-guérison 306
Force de géant 306
Forme gazeuse 306
Guérison 307
Héroïsme 307
Huile éthérée 307
Huile d'insaisissabilité 307
Illusion 307
Invisibilité 307
Invulnérabilité 307
Lévitation 307
Longévité 307
Métamorphose 307
Philtre d'amour 307
Philtre de persuasion 307
Rapidité 307
Résistance au feu 307
Respiration aquatique 307
Super-héroïsme 307
Vol 308

Parchemins 308
Protection contre les démons 308
Protection contre les diables 308
Protection contre les élémentaux 308
Protection contre les lycanthropes 308
Protection contre la magie 309
Protection contre les morts-vivants 309
Protection contre la pétrification 309
Protection contre la possession 309

Baguettes, bâtons et bâtonnets 309
Annulation 309
Détection des ennemis 309
Détection de la magie 309
Détection des minéraux et des métaux 310
Détection des pièges et des portes secrètes 310
Effroi 310
Feu 310
Foudre 310
Glace 310
Illusion 310
Invocation 310
Lumière 311
Merveilleuse 311
Métamorphose 311
Paralysie 311
Projectiles magiques 311
Arcanes 311
Contrainte 312
Flétrissement 312
Guérison 312
Serpent 312
Surpuissance 312
Absorption 312
Contrecoup 312
Fascination 313
Oblitération 313
Résurrection 313
Seigneurs de la guerre 313
Suzeraineté 314

Armures et boucliers magiques 314
Armure à plaques d'éther 314
Grand bouclier +1 déflecteur de projectiles .. 314

Epées magiques 314
Epée acérée 314
Epée de bonne fortune 314
Epée dansante 314
Epée défensive 315
Epée de givre 315
Epée hémorragique 315
Epée des neuf vies 315
Epée sainte 315
Epée tueuse de créatures magiques 315
Epée tueuse de dragons 315
Epée tueuse de géants 315
Epée tueuse de métamorphes 315
Epée tueuse de reptiles 315
Epée tueuse de trolls 315
Epée vorpale 315
Lame de feu 316
Lame vampirique 316

Armes diverses 318
Arbalète de distance 318
Arbalète de précision 318
Arbalète de rapidité 318
Dague venimeuse 318
Flèche mortelle 318
Fronde du halfelin 318
Hache de jet 318
Marteau des nains 318
Masse sainte 319
Trident/fourche 319

Objets magiques divers 319
Amulette d'antidétection 319
Amulette d'armure naturelle 319
Amulette de Constitution 319
Amulette des plans 319
Amulette de poings puissants 319
Amulette de protection spirituelle 319
Anneaux de transport 319
Balai volant 319
Bandeau d'Intelligence 319
Bateau pliant 319
Baume fortifiant 320
Bille de force 320
Bottes ailées 320
Bottes d'elfe 320
Bottes de lévitation 320
Bottes de rapidité 320
Bottes de sept lieues 320
Bottes de téléportation 320
Bottes des terres gelées 320
Boule de cristal 320
Bourse prolifique d'Ahmek 320
Bracelet d'assistance 320
Bracelets d'archer majeurs 320
Bracelets d'archer mineurs 320
Bracelets d'armure 320
Brasero de contrôle des élémentaux de feu . 320
Broche antigolems 321
Broche de défense 321
Broche d'instigation 321
Buvard à imperfections 321
Cape de l'araignée 321
Cape de Charisme 321
Cape de la chauve-souris 321
Cape de déplacement 321
Cape d'elfe 321
Cape éthérée 321
Cape de moindre déplacement 321
Cape de prestidigitateur 321
Cape de la raie Manta 321
Cape de résistance 321
Cape de vol 322
Carafe intarissable 322
Carillon d'interruption 322
Carillon d'ouverture 322
Carquois magique 322
Cartes fantasmagoriques 322
Casque d'action sous-marine 322
Casque de compréhension des langues et de lecture de la magie 322
Casque de mille feux 323
Casque de télépathie 323
Casque de téléportation 323
Ceinture des nains 323
Ceinturon de force de géant 323
Chaînes dimensionnelles 323
Chapelet de prières 323
Charme antipoison 323
Charme de bonne santé 323
Charme de coagulation 324
Chaussons d'araignée 324
Cheval de pierre 324
Cierge d'invocation 324
Cierge de vérité 324
Colle universelle 324
Collier d'adaptation 324
Collier à boules de feu 324
Conque des tritons 324
Cor du bien/du mal 324
Cor de dévastation 325
Cor de dévastation majeur 325
Cor du Valhalla 325
Corde d'enchevêtrement 325
Corde d'escalade 325
Corne de brume 325
Couvre-chef de déguisement 325
Crâne des ténèbres 325
Cube de force 325
Cube des plans 326
Cube de résistance au froid 326
Cuillère magique 326
Echarpe de la foi 326
Echarpe de résistance à la magie 326
Elixir de discrétion instinctive 326
Elixir de nage 326
Elixir de souffle enflammé 326
Elixir de vérité 326
Elixir de vision 326
Encens de méditation 326
Encensoir de contrôle des élémentaux d'air. 326
Eventail enchanté 326
Fers à cheval de rapidité 326
Fers à cheval du zéphyr 327
Fiole d'abondance 327
Flacon d'air pur 327
Flasque de fer 327
Flèche d'orientation 327
Flûte à bruitages 327
Flûte de douleur 327
Flûte d'Hameln 327
Flûte de hantise 327
Forteresse instantanée 327
Fourreau d'affûtage 327
Gant de rangement 327
Gantelet de rouille 328
Gantelets de puissance d'ogre 328
Gants antiprojectiles 328
Gants de Dextérité 328
Gants de nage et d'escalade 328
Gemme élémentale 328
Gemme d'illumination 328
Gemme de vision 328
Gilet d'évasion 328
Harpe de suggestion 328
Havresac magique 328
Huile de famine 328
Jarre d'alchimie 328
Jatte de contrôle des élémentaux d'eau 329

Javelot du rapace 329
Liens mystiques de capture 329
Lance du tonnerre 329
Lanterne révélatrice 329
Livre magique 329
Lunettes grossissantes 329
Lunettes de nyctalope 329
Lustre argenté 329
Lyre de bâtisseur 329
Maillet des titans 329
Manuel de coordination physique 329
Manuel du golem 329
Manuel de remise en forme 329
Manuel de vitalité 329
Masque de la camarde 329
Médaillon des pensées 330
Médaillon de Sagesse 330
Miroir d'emprisonnement 330
Miroir d'opposition 330
Miroir de révélation 330
Onguent d'intemporalité 330
Onguent des roches 330
Orbe des tempêtes 330
Perle des sirènes 331
Perle de thaumaturgie 331
Phylactère d'ascendant sur les morts-vivants 331
Phylactère du croyant 331
Pierre d'alerte 331
Pierre de contrôle des élémentaux de terre . 331
Pierre porte-bonheur 331
Pierres ioun 331
Pigments merveilleux 331
Pioche des titans 331
Plume magique 331
Poudre d'apparition 332
Poudre dessicative 332
Poudre de disparition 332
Poudre de dissimulation des traces 332
Poudre d'illusion 332
Puits des mondes 332
Puits portable 332
Robe d'archimage 332
Robe du camelot 333
Robe de druide 333
Robe étoilée 333
Robe de mimétisme 333
Robe osseuse 333
Robe prismatique 333
Robe de vision totale 333
Sac sans fond 333
Sac à malices 333
Scarabée de protection 334
Serre-tête de lumière destructrice 334
Serre-tête de lumière dévastatrice 334
Serre-tête de persuasion 334
Solvant universel 334
Statuette merveilleuse 334
Suaire de désintégration 335
Submersible du homard 335
Tapis volant 335
Timbales de panique 335
Traité d'autorité et d'influence 335
Traité de compréhension 335
Traité de perspicacité 335
Urne fumigène 335
Urne du mauvais génie 335
Volume sagace 336
Yeux d'anathème 336
Yeux de charme 336
Yeux de lynx 336
Yeux de pétrification 336

Anneaux 336
Anneau des arcanes 336
Anneau de chaleur constante 336
Anneau de Charisme 336
Anneau de feuille morte 336
Anneau d'invisibilité 336
Anneau d'invocation de génie 337
Anneau de liberté d'action 337
Anneau de marche sur l'onde 337
Anneau de nage 337
Anneau de protection 337
Anneau de régénération 337
Anneau de renvoi des sorts 337
Anneau de résistance au feu 338
Anneau à sorts 338
Anneau de télékinésie 338
Anneau de triple souhait 338

Objets maudits 338
Amulette de localisation 340
Anneau de contradiction 340
Anneau de faiblesse 340
Anneau de gaucherie 340
Armure d'attraction des projectiles 341
Armure de fureur 341
Armure à plaques de vulnérabilité 341
Balai frappeur 341
Bottes de danse effrénée 341
Bouclier –1 attracteur de projectiles 341
Boule de cristal asservissante 341
Bracelets de vulnérabilité 341
Broche du scarabée tueur 341
Cape empoisonnée 341
Casque de changement d'alignement 341
Charme d'infection 342
Collier étrangleur 342
Encens d'obsession 342
Epée de berserker +2 342
Epée maudite +1 342
Epée maudite –2 342
Filet aquatique 342
Flasque maudite 342
Gants de maladresse 342
Grimoire de vacuité 343
Lance traîtresse 343
Masse vampire 343
Médaillon d'émission de pensées 343
Pierre de lest 343
Poudre à éternuer 343
Robe d'impuissance 343
Robe de vermine 343
Sac dévoreur 343

Artéfacts 344
Cartes merveilleuses 344
Marteau de tonnerre 346
Pierre philosophale 346
Recueil de sorts inépuisable 346
Sphère d'annihilation 346
Talisman du Bien ultime 347
Talisman du Mal absolu 347
Talisman des sphères 347
Talisman de vœux réticents 347

Notes explicatives et définitions des termes

Les auteurs considèrent qu'OSRIC sera principalement utilisé par des gens qui sont déjà familiers avec les systèmes compatibles avec la 1ère édition. Nous avons donc décidé de ne pas alourdir le texte qui suit avec de longs passages explicatifs traitant de sujets probablement déjà connus de notre public visé. Cependant, nous ne pouvons décemment pas considérer que tous ceux qui utilisent OSRIC soient déjà familiers avec chacun des termes que nous utilisons. Nous vous proposons donc ici de courtes explications sur une partie de notre terminologie.

Les lecteurs qui sont habitués aux systèmes compatibles avec la 1ère édition n'auront probablement pas besoin de se référer à cette section et devraient directement passer à la suivante.

Attribut (également appelé : Score de Caractéristique ; Caractéristique) **:** défini au paragraphe 1 de la page 1.

Caractéristique principale : Les Caractéristiques principales d'une classe de personnage sont les Attributs qui gouvernent son bonus de points d'expérience, c.-à-d. la force pour les guerriers, l'intelligence pour les magiciens, etc. Les classes qui n'ont pas de bonus de points d'expérience, tel que l'assassin, emploient l'attribut le plus logique (ce serait la dextérité dans le cas des assassins).

Classe : Les personnages des jeux compatibles avec OSRIC ont souvent des compétences et des talents spéciaux. (Ce qui est toujours le cas des PJ.) Ces compétences et ces talents spéciaux sont synthétisés en décrivant l'individu concerné comme étant le membre d'une classe de personnage spécifique — ou "classe". Reportez-vous au Chapitre I pour une explication détaillée des classes de personnage.

Compétences martiales : Chaque classe de personnage ne dispose que d'un nombre limité de "Compétences martiales" au premier niveau. Toutes les classes acquièrent des compétences supplémentaires à intervalles réguliers. Les compétences martiales de chaque classe spécifique sont décrites dans la partie des règles qui concerne cette classe.

Chaque Compétence martiale doit être un type d'arme spécifique (c.-à-d. "Epée longue" plutôt que "Epée"). Si un personnage se bat à l'aide d'une arme avec laquelle il est incompétent, le Malus d'incompétence est appliqué à ses jets "de toucher".

Demi-humain : Les demi-humains sont des créatures qui ressemblent au humains et qui sont généralement d'alignement bon ou bien intentionnées à l'égard des humains. On trouve parmi eux les elfes, les nains, les gnomes, les halfelins et d'autres créatures similaires.

Dés et notation : Les boutiques de jeux et de loisirs proposent souvent des dés présentant différents nombres de faces. S'il n'existe pas une telle boutique près de chez vous, vous pouvez commander de tels dés auprès de revendeurs tels que Chessex (http://www.chessex.com/). Vous aurez besoin d'un jeu complet de ces dés pour jouer avec les règles d'OSRIC.

L'abréviation "d" signifie "dé" ou "dés" et est toujours suivie d'un nombre indiquant leur nombre de faces (par conséquent, un dé cubique traditionnel comporte six faces et est appelé d6). Le nombre qui apparaît devant le "d" indique combien de dés doivent être lancés (si ce nombre est omis, cela signifie qu'il vaut 1) — par conséquent, "3d8" signifie "lancez trois dés à huit faces et additionnez leurs résultats".

Vous aurez besoin d'un d4, d6, d8, d10, d12 et d20 pour jouer à OSRIC et ses auteurs recommandent que chaque joueur dispose de ses propres dés. La notation spéciale "d%" signifie "lancez 2d10, le premier dé représentant les dizaines et le second dé les unités", cela permet d'obtenir un nombre compris entre 1 et 100 (si les deux dés révèlent un "0", alors le résultat est interprété comme étant égal à "100").

Humanoïde : Les humanoïdes sont des créatures qui ressemblent aux humains et qui sont généralement d'alignement mauvais ou mal intentionnées à l'égard des humains. Exemples : orques, gobelins et hobgobelins.

Joueur : Dans un jeu compatible avec OSRIC, l'un des participants doit être le Maître de Jeu (voir ci-dessous) et tous les autres sont appelés "joueurs". Ce terme est parfois utilisé pour faire la distinction entre un joueur et son personnage.

MJ : Le Maître de Jeu ("MJ") ne dispose pas d'un personnage qu'il contrôlerait en cours de jeu. A la place, il ou elle a la responsabilité de contrôler le reste de l'univers de jeu, hormis les personnages joueurs. Le MJ dispose d'un pouvoir absolu sur le jeu, y compris celui d'écarter ou de réécrire les règles. Il ou elle contrôle également tous les Personnages Non Joueurs ("PNJ" ; voir ci-dessous) qui occupent l'univers de jeu. Le travail du MJ consiste à s'assurer que le jeu soit amusant pour les joueurs, tout en restant difficile et stimulant.

Monstre : Le terme "monstre" est parfois interchangeable avec celui de "PNJ" — ainsi, une table de "monstres" errants présente parfois des créatures utiles et des humains ou humanoïdes. En général, "PNJ" représente un personnage humain ou humanoïde, tandis que "monstre" peut représenter n'importe quelle créature que les joueurs sont susceptibles de rencontrer.

Niveau : Ce terme a plusieurs significations dans les jeux compatibles avec OSRIC. Il se réfère à la progression d'un personnage sur sa table d'expérience, à la puissance d'un monstre par rapport aux niveaux de personnage, à la puissance relative d'un sort ou à la profondeur particulière d'un donjon.

Personnage : Un personnage est un individu qui apparaît dans le jeu. Chaque joueur contrôle un personnage, sauf le MJ, qui contrôle tous les personnages qui ne sont pas contrôlés par les joueurs.

"PJ" et "PNJ" : "PJ" est l'abréviation de "Personnage Joueur" et fait référence à un personnage contrôlé par un joueur. "PNJ" est l'abréviation de "Personnage Non Joueur" et fait référence à un personnage contrôlé par le MJ.

Race : Ce terme se réfère à l'espèce à laquelle appartient un personnage (plutôt que son origine ethnique, qui n'a aucune importance dans les jeux compatibles avec OSRIC, sauf circonstances exceptionnelles). Les jeux compatibles avec OSRIC proposent une grande variété de races non humaines dont certaines (comme les elfes et les nains) peuvent être des PJ, mais dont la majorité (comme les dragons) sont réservées aux seuls PNJ. Reportez-vous au Chapitre I pour une description détaillée des différentes races non humaines de PJ.

Tables de toucher et de sauvegarde : Les nombres indiqués sur les tables de toucher et de sauvegarde sont les scores minimum à obtenir sur un d20 pour qu'une créature donnée touche sa cible ou résiste contre une attaque du type indiqué.

Préambule : OSRIC — Renaissance de la 1ère Edition

Bien des choses se sont déroulées depuis que mon ami et collaborateur Matt Finch a écrit les paragraphes qui suivent (ceux intitulés “Introduction et objectifs”). Je pense qu’il est honnête de dire que Matt a écrit ces mots sous le coup de la peur et de l’espoir — la peur que ce document puisse être mal perçu par la communauté des joueurs, contrebalancée par l’espoir que nous parvenions à accomplir ce que nous avons souhaité depuis le début : l’impression et la renaissance de la Première Edition. Je crois sincèrement que les craintes de Matt ont été apaisées et que ses espérances largement dépassées.

J’écris maintenant ces quelques lignes en bénéficiant de l’avantage d’un regard considérable sur ce qui a été fait, et je puis dire que le succès d’OSRIC est allé bien au-delà de ce que nous espérions accomplir. Jamais je n’aurais espéré une telle demande pour une édition au format papier ! Et je ne m’attendais pas non plus à recevoir autant d’aide pour la concevoir.

Ce document est le résultat d’un travail collaboratif de plus de vingt artistes, éditeurs et auteurs, qui ont tous consacré du temps et apporté leur expertise pour que vous puissiez tenir ce document entre vos mains. J’en suis immensément fier.

Des défis se sont présentés sur le chemin, et il en reste sûrement encore à relever, mais en dépit de cela, OSRIC a atteint une étape où je pense pouvoir le décrire en ces mots : Renaissance de la 1ère Edition. J’espère qu’il reste de nouveaux sommets à atteindre.

Je ne peux remercier tous ceux que j’aimerais remercier, sinon ce livre serait bien plus imposant. Ecrire OSRIC était un projet tellement énorme et impliquant tellement de monde que je suis dans l’incapacité d’exprimer ma gratitude à chacun d’entre vous. J’espère donc que vous me pardonnerez si je me contente de dire : si vous avez collaboré à OSRIC d’une quelconque manière — grande ou modeste, en apportant des conseils, des suggestions ou simplement en adressant quelques paroles d’encouragement — alors merci !

— Stuart Marshall

Introduction et objectifs

Ce document est une compilation de règles pour jouer dans des univers fantastiques et dans un style vieille-école. Ce livre a pour but de reproduire les règles utilisées à la fin des années 1970 et au début des années 1980, et puisqu’il s’agit de règles, elles ne sont pas soumises au copyright. En outre, la “présentation artistique” qui fut, à l’origine, utilisée pour véhiculer ces règles est protégée par le copyright et n’a pas été employée. En créant une nouvelle “présentation artistique”, nous avons employé le System Reference Document (SRD) créé par Wizards of the Coast (“WOTC”).

La raison pour laquelle nous sommes repartis de la case départ pour recréer les règles est simple. Cela permet à des éditeurs de la vieille école (qu’il s’agisse de sociétés commerciales ou de fans) de faire référence aux règles présentes dans ce document sans faire référence à une seule marque déposée et protégée. (Ce document dispose d’une marque déposée, mais l’utilisation de cette marque est autorisée selon les termes de l’Open License d’OSRIC — voir ci-dessous.) En utilisant ce document conjointement avec l’Open Game License (“OGL”) de WOTC, un éditeur est en mesure de créer des produits pour jouer dans des univers fantastiques et dans un style vieille-école, et de faire référence à cet ensemble de règles spécifique sans violer les termes de l’OGL.

Ainsi, de bien des manières, l’ensemble de ce livre n’est rien de plus qu’un outil destiné aux écrivains de la vieille-école, un tremplin pour placer la partie originale et dépourvue de copyright des règles de la vieille-école sous licence ouverte, comme cela est permis par la loi. Des efforts considérables ont été faits pour s’assurer que nous n’avons utilisé aucune partie de la présentation artistique originale, car nous éprouvons le plus grand respect pour les auteurs qui créèrent ces jeux.

Nous considérons que les règles dénuées de copyright sont les algorithmes numériques qui pourraient servir à la création d’une version informatique du jeu (en matière de copyright ludique, la plupart des précédents proviennent des jeux informatiques, pas des JdR), et nous les avons inclus, ainsi que les relations entre les résultats de ces formules. En cela, les nombres “pour toucher” sont un exemple évident. D’un autre côté, les titres des niveaux font clairement partie de la présentation artistique et ont donc été exclus.

Lorsqu’un niveau “nommé” ne crée pas un effet numérique, comme les taxes d’un château ou l’aptitude à améliorer la force de frappe grâce à des suivants, nous n’avons pas employé des titres de niveaux, même si les titres eux-mêmes sont des termes génériques.

Dans certains cas, vous remarquerez que les règles elles-mêmes ont été clarifiées ou bien qu’elles se basent plus sur le SRD que sur les règles originelles (c’est le cas lorsqu’il fut difficile de séparer les règles de la présentation artistique). La différence majeure réside dans l’inclusion de quelques facteurs aléatoires dans la progression de l’expérience.

CHAPITRE I : CREATION D'UN PERSONNAGE

CARACTERISTIQUES

Dans le jeu, les attributs de base d'un personnage sont représentés à l'aide de six "caractéristiques". Ces caractéristiques sont la Force (For), la Dextérité (Dex), la Constitution (Con), l'Intelligence (Int), la Sagesse (Sag) et le Charisme (Cha). Les trois premières représentent les qualités physiques du personnage et les trois dernières ses qualités mentales. Chacune de ces caractéristiques est représentée par un nombre, le plus élevé possible, compris entre 3 et 18. Le Maître de Jeu ("MJ") décidera de la façon de générer les valeurs de ces caractéristiques. Dans le cas d'un jeu réellement brutal, les personnages sont créés en utilisant 3d6 pour chaque caractéristique et dans l'ordre. Parce que les résultats obtenus seront relativement bas (comparés à d'autres méthodes de génération, décrites ci-après) et qu'ils ne peuvent pas être agencés, les joueurs seront obligés d'utiliser au mieux leurs talents pour créer un groupe d'aventuriers à partir de ce que les dés leur auront fourni.

De nombreux MJ autorisent leurs joueurs à faire six tirages et de les laisser ensuite répartir ces six tirages entre leurs six caractéristiques. Cela accorde aux joueurs une plus grande flexibilité pour créer un bon groupe et de les laisser décider entre eux qui jouera quelle classe. Ainsi, un joueur peut venir à la table de jeu en sachant quel type de personnage il souhaite jouer et, à moins que les joueurs acceptent de tester leurs talents avec un challenge complètement aléatoire, il est généralement préférable de laisser les joueurs interpréter les rôles fantastiques qui les satisfassent au mieux.

Afin d'éliminer ou de réduire l'aspect aléatoire des forces et des faiblesses d'un personnage, le MJ peut également accorder un avantage numérique aux joueurs. De nombreux MJ autorisent leurs joueurs à générer leurs caractéristiques en lançant 4d6 et en écartant le dé dont le résultat est le plus faible. Sans conteste, cette méthode tend à produire des caractéristiques plus élevées.

FORCE

La Force ("For") détermine la puissance physique et constitue la caractéristique la plus importante dans le cas des guerriers. Si un guerrier, un paladin ou un rôdeur obtient une Force égale à 18, son joueur lance un d% et le résultat de ce jet est ajouté, sous la forme d'un pourcentage, à la suite du score de 18 en Force (reportez-vous à la table suivante pour plus de détails). Un résultat de 00 sur le dé de pourcentage indique une Force égale à 19. Les membres des autres classes ne peuvent pas avoir une Force naturelle supérieure à 18.

La table qui suit résume les bonus et les malus accordés en fonction du score de Force. Veuillez noter qu'un "succès extraordinaire" indique qu'il est possible pour des personnages extrêmement forts d'accomplir des prouesses de force exceptionnelles, voire normalement impossibles, comme forcer une porte qui est maintenue fermée à l'aide d'une magie relativement mineure plutôt qu'à l'aide d'une serrure.

Score de Force	Bonus au toucher	Bonus aux dégâts	Modification de l'encombrement (en kg)	Tests mineurs, ex. forcer des portes (chances sur un d6)	Tests majeurs, ex. tordre des barreaux et soulever des herses (chances sur un d%)
3	–3	–1	–17,5	1	0
4-5	–2	–1	–12,5	1	0
6-7	–1	0	–7,5	1	0
8-9	0	0	0	1-2	1
10-11	0	0	0	1-2	2
12-13	0	0	+5	1-2	4
14-15	0	0	+10	1-2	7
16	0	+1	+17,5	1-3	10
17	+1	+1	+25	1-3	13
18	+1	+2	+37,5	1-3	16
18.01-18.50	+1	+3	+50	1-3	20
18.51-18.75	+2	+3	+62,5	1-4	25
18.76-18.90	+2	+4	+75	1-4	30
18.91-18.99	+2	+5	+100	1-4 (1 chance sur 6 pour un succès extraordinaire)	35
19	+3	+6	+150	1-5 (1 chance sur 6 pour un succès extraordinaire)	40

DEXTERITE

La Dextérité ("Dex") détermine la vitesse, la coordination manuelle et l'agilité d'un personnage. Elle affecte la précision des tirs de projectiles et la faculté d'un personnage à éviter les coups. En cela, un score élevé en Dextérité peut être extrêmement utile pour les personnages de n'importe quelle classe. Il s'agit de la caractéristique la plus importante des voleurs.

Sauf dans les situations de surprise, la Dextérité ne modifie pas le tirage d'initiative lors des combats au corps-à-corps. Cependant, elle peut modifier l'initiative lors des combats à distance (voir "Combat").

Score de Dextérité	Bonus de Surprise	Bonus au toucher à distance	Ajustement de la CA
3	–3	–3	+4
4	–2	–2	+3
5	–1	–1	+2
6	0	0	+1
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	0	0	0
15	0	0	–1
16	+1	+1	–2
17	+2	+2	–3
18	+3	+3	–4
19	+3	+3	–4

CONSTITUTION

La Constitution (“Con”) détermine la santé et la vitalité générales d’un personnage. Un score élevé en Constitution octroie au personnage des points de vie (“pv”) supplémentaires ; un tel score est donc appréciable pour n’importe quelle classe de personnage. La Constitution est également importante pour deux autres raisons : elle détermine l’aptitude d’un personnage à survivre lorsqu’il est rappelé d’entre les morts (Survie à la résurrection/au rappel à la vie) et son aptitude à survivre lorsqu’il est soumis au traumatisme d’un changement de forme magique (Survie à un choc métabolique), comme celui causé par un sort de métamorphose.

Score de Constitution	Points de vie supplémentaires par dé	Survie à la résurrection/au rappel à la vie (d%)	Survie à un choc métabolique (test mineur) (d%)
3	–2	40	35
4	–1	45	40
5	–1	50	45
6	–1	55	50
7	0	60	55
8	0	65	60
9	0	70	65
10	0	75	70
11	0	80	75
12	0	85	80
13	0	90	85
14	0	92	88
15	+1	94	91
16	+2	96	95
17	+2 (+3 pour les guerriers, les paladins et les rôdeurs)	98	97
18	+2 (+4 pour les guerriers, les paladins et les rôdeurs)	100	99
19	+2 (+5 pour les guerriers, les paladins et les rôdeurs)	100	99

INTELLIGENCE

L’Intelligence (“Int”) détermine la puissance mentale brute d’un personnage — son aptitude à calculer, à se souvenir de certains faits et à résoudre des problèmes abstraits. C’est la caractéristique la plus importante pour les magiciens et les illusionnistes. L’Intelligence détermine également le nombre de langues supplémentaires que le personnage peut apprendre en sus de celles qu’il ou elle connaît en début de jeu.

Les personnages dont l’Intelligence est supérieure à 18 ne sont pas affectés par certains sorts d’illusion (qu’ils soient jetés par un magicien, un clerc, un illusionniste, etc.). Un personnage dont l’Intelligence est égale à 19 est immunisé aux effets des sorts d’illusion du premier niveau. Si un personnage parvient à acquérir une Intelligence de 20, typiquement divine, il ou elle est en outre immunisé(e) aux sorts d’illusion du second niveau, et ainsi de suite.

Score d’Intelligence	Langues supplémentaires max.
3	0
4	0
5	0
6	0
7	0
8	1
9	1
10	2
11	2
12	3
13	3
14	4
15	4
16	5
17	6
18	7
19	8

SAGESSE

Le score de Sagesse (“Sag”) d’un personnage indique à quel point le personnage est “en accord” avec son environnement. Cela se traduit sous la forme d’un degré de vigilance général, mais également en accord mystique et dans l’aptitude à saisir les motivations des gens. De bien des manières, la Sagesse mesure le “sixième sens” du personnage. La Sagesse est la caractéristique la plus importante des clercs et des druides.

Score de Sagesse	Bonus de sauvegarde mentale
3	–3
4	–2
5	–1
6	–1
7	–1
8	0
9	0
10	0
11	0
12	0
13	0
14	0
15	+1
16	+2
17	+3
18	+4
19	+5

CHARISME

Le Charisme (“Cha”) détermine le nombre maximum de compagnons d’armes du personnage (voir Chapitre III), la loyauté des compagnons d’armes (également utilisée comme modificateur aux scores de moral des compagnons d’armes, voir “Moral” au Chapitre III) et un Bonus de Réaction. Ce Bonus de Réaction doit être ajouté au résultat du d% qui indique comment un PNJ ou une créature réagit aux négociations ; un résultat inférieur à 30% entraîne généralement l’hostilité ou l’attaque, tandis que des résultats élevés indiquent une certaine volonté à négocier, voire même à se lier d’amitié. Veuillez noter qu’un personnage n’est pas toujours autorisé à faire un jet de Réaction car certaines créatures se montreront hostiles quel que soit le Charisme du personnage et, bien entendu, toute négociation doit être effectuée dans une langue que la créature comprend.

Le Charisme ne détermine pas le résultat des négociations, bien qu’il ait une influence sur elles. Le MJ peut très bien décider d’interpréter le rôle des PNJ ou des créatures lors d’une rencontre et de déterminer leurs réactions en fonction de ce que dit le joueur plutôt qu’en utilisant les scores inscrits sur sa feuille de personnage.

Pour les joueurs qui comprennent l’importance des compagnons d’armes et qui les utilisent intelligemment, le Charisme est la caractéristique la plus importante avec OSRIC.

Score de Charisme	Compagnons d’armes max.	Bonus de Loyauté (d%)	Bonus de Réaction (d%)
3	1	–30	–25
4	1	–25	–20
5	2	–20	–15
6	2	–15	–10
7	3	–10	–5
8	3	–5	0

Score de Charisme	Hommes de mains max.	Bonus de Loyauté (d%)	Bonus de Réaction (d%)
9	4	0	0
10	4	0	0
11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+5
14	6	+5	+10
15	7	+15	+15
16	8	+20	+25
17	10	+30	+30
18	15	+40	+35
19	20	+50	+40

RACES DES PERSONNAGES

Pour un joueur, le choix de la race du personnage qu'il crée est important. Il a le choix parmi toutes les races compatibles avec les scores de ses caractéristiques. Il est possible qu'un joueur choisisse volontairement de réduire le score d'une caractéristique pour rendre son personnage compatible avec une race donnée, mais il n'est pas permis de l'augmenter, à moins que le MJ ne vous donne la permission spéciale de le faire.

Note sur l'âge de départ et le vieillissement : Il revient au MJ de décider ou non d'ajuster les scores des caractéristiques d'un personnage en fonction de son âge. Certains MJ augmentent la Constitution, et parfois la Force, et réduisent la Sagesse des jeunes personnages, et inversent la tendance pour les personnages âgés.

Note sur les langues raciales : Les demi-humains débutent leur carrière avec plusieurs langues "gratuites". Cependant, aucun d'entre eux ne peut apprendre plus de deux langues supplémentaires en sus de ces langues, quelle que soit leur Intelligence, sauf les elfes, qui peuvent apprendre trois langues si leur Intelligence est égale à 18.

DEMI-ELFES

Les elfes et les humains sont génétiquement compatibles, mais la méticulosité des elfes rend ces croisements plutôt rares. Les demi-elfes n'ont créé ni culture ni civilisation indépendantes et s'assimilent généralement dans la société elfique ou humaine dans laquelle ils ont été élevés.

Résumé des aptitudes raciales demi-elfiques :

- 30% de résistance aux sorts de *sommeil* et de *charme*

Langues : Commun, elfe, gnoll, gnome, gobelin, halfelin, hobgobelin, orque.

Infravision* : 18 m
* L'*infravision* est définie au chapitre ***Lumière et Visibilité***.

Détection des passages secrets : Lorsqu'il en cherche un(e), un personnage demi-elfe a 2 chances sur 6 de détecter un passage secret et 3 chances sur 6 de détecter une porte dérobée. Lorsqu'il passe à moins de 3 m d'une porte dérobée, un demi-elfe a 1 chance sur 6 de la détecter.

Personnages multi-classés : Les personnages demi-elfes multi-classés sont soumis aux exigences les moins restrictives de leurs différentes classes. Toutefois, les aptitudes de voleur peuvent être utilisées uniquement si le personnage porte une armure autorisée aux voleurs.

Classes autorisées : Assassin, Clerc, Guerrier, Magicien, Rôdeur, Voleur, Clerc/Guerrier, Clerc/Magicien, Clerc/Rôdeur, Guerrier/Magicien, Guerrier/Voleur, Magicien/Voleur, Clerc/Guerrier/Magicien, Clerc/Magicien/Voleur

Vitesse de déplacement : 36 m

Age initial* :

- Clerc 40+2d4
- Guerrier 22+3d4
- Magicien 30+2d8
- Voleur 22+3d8

* En matière d'âge initial, et pour toutes les races, traitez les assassins comme des voleurs, les illusionnistes comme des magiciens, les druides comme des clercs, et les paladins et les rôdeurs comme des guerriers.

Restrictions raciales :
Caractéristiques minimales/maximales (une fois les modificateurs raciaux appliqués) ; si les scores des caractéristiques du personnage ne répondent pas à ces limites, alors la race des demi-elfes est fermée au personnage :

- Force 3/18
- Dextérité 6/18
- Constitution 6/18
- Intelligence 4/18
- Sagesse 3/18
- Charisme 3/18

Niveaux maximum :

- Assassin 11
- Clerc 5
- Druide —
- Guerrier 8 (For 18), 7 (For 17), 6 (For 16 ou moins)
- Illusionniste —
- Magicien 8 (Int 18), 7 (Int 17), 6 (Int 16 ou moins)
- Paladin —
- Rôdeur 8 (For 18), 7 (For 17), 6 (For 16 ou moins)
- Voleur Illimité

DEMI-ORQUES

La progéniture des croisements humains/orques sont normalement impossibles à distinguer des orques. Cependant, quelques uns d'entre eux sont suffisamment humains pour acquérir des niveaux dans une classe de personnage, bien qu'ils soient lourdement pénalisés dans les classes qui ne prônent pas la violence et la mort.

Chez ces hybrides, le sang orque est puissant, et la plupart d'entre eux sont sournois, moralement douteux et peu sophistiqués. Ils sont généralement affreux en raison de la marque de leur origine orque, mais cette même origine en fait des adversaires redoutables dans les moments cruciaux, lorsque les épées sont sorties. Les demi-orques peuvent vivre jusqu'à 70 ans, voire plus.

Résumé des aptitudes raciales demi-orques :

- +1 en Force et en Constitution, –2 en Charisme

Langues : Commun et orque. Un demi-orque peut apprendre un maximum de deux langues supplémentaires, quelle que soit son Intelligence.

Infravision : 18 m

Personnages multi-classés : En matière d'armure, dans le cadre de l'utilisation des aptitudes de classe, les personnages demi-orques multi-classés sont soumis aux exigences les plus restrictives de leurs différentes classes. En matière d'armes, ils sont soumis aux exigences les moins restrictives.

Classes autorisées : Assassin, Clerc, Guerrier, Voleur, Clerc/Assassin, Clerc/Guerrier, Clerc/Voleur, Guerrier/Assassin, Guerrier/Voleur

Vitesse de déplacement : 36 m

Age initial :

- Clerc 20+1d4
- Guerrier 13+1d4

- Voleur 20+2d4

Restrictions raciales :
Caractéristiques minimales/maximales (une fois les modificateurs raciaux appliqués) ; si les scores des caractéristiques du personnage ne répondent pas à ces limites, alors la race des demi-orques est fermée au personnage :

- Force 6/18
- Dextérité 3/17
- Constitution 13/19
- Intelligence 3/17
- Sagesse 3/14
- Charisme 3/12

Niveaux maximum :

- Assassin 15
- Clerc 4
- Druide —
- Guerrier 10
- Illusionniste —
- Magicien —
- Paladin —
- Rôdeur —
- Voleur 7 (Dex 17), 6 (Dex 16 ou moins)

ELFES

Les elfes sont plus maigres et généralement plus petits que les humains. Les elfes partagent un lien puissant avec la nature et n'ont pas d'âme ; leurs réflexions et leurs motivations sont très étrangères de celles des humains : lorsqu'on traite avec des elfes, il est très dangereux de l'oublier.

Certains clans elfiques ont fondé des civilisations élaborées dans des lieux retirés et magnifiques ; leur apprentissage est immense, leur maîtrise artisanale est grande, et leur histoire est longue. Ce genre d'elfes a tendance à adopter un alignement chaotique bon et une approche amicale, mais distante, vis-à-vis des humains. Les elfes sauvages sont plus nombreux et leur alignement est principalement chaotique neutre ; ils sont souvent peu amicaux envers les autres races, voire même hostiles.

Pénétrer sur le territoire de tels elfes est peu recommandé car leur sens de l'humour vis-à-vis des humains est, au mieux, arbitraire et, au pire, cruel. Aussi différentes soient-elles, ces diverses cultures elfiques partagent toutes les mêmes aptitudes raciales, à moins que le MJ n'en décide autrement. Les elfes peuvent vivre jusqu'à 1 000 ans, voire plus.

Résumé des aptitudes raciales elfiques :

- +1 en Dextérité, –1 en Constitution
- 90% de résistance aux sorts de *sommeil* et de *charme*

N'importe quel arc : +1 au toucher

Epée longue et épée courte : +1 au toucher

Langues : Commun, elfe, gnoll, gnome, gobelin, halfelin, hobgobelin, orque. Apprendre des langues supplémentaires en sus de ces langues n'est possible que si l'Intelligence du personnage est supérieure ou égale à 16 ; dans ce cas, chaque point d'Intelligence au-dessus de 15 accorde une langue supplémentaire.

Infravision : 18 m

Détection des passages secrets : 1 chance sur 6 de détecter un passage secret lorsqu'il y en a un à moins de 3 m ; 2 chances sur 6 de découvrir un passage secret lorsque le personnage en cherche un ; 3 chances sur 6 de découvrir une porte dérobée lorsqu'il en cherche une.

Surprise : 4 chances sur 6 de surprendre lorsque le personnage se déplace seul et sans armure métallique, ou lorsqu'il est situé à plus de 27 m du groupe, ou au sein d'un groupe entièrement composé d'elfes et/ou de halfelins. S'il doit ouvrir une porte (ou exécuter une tâche similaire), ses chances de surprendre tombent à 2 chances sur 6.

Personnages multi-classés : Les personnages elfes multi-classés sont soumis aux exigences les moins restrictives de leurs différentes classes. Toutefois, les aptitudes de voleur peuvent être utilisées uniquement si le personnage porte une armure autorisée aux voleurs.

Classes autorisées : Assassin, Clerc, Guerrier, Magicien, Voleur, Guerrier/Magicien, Guerrier/Voleur, Magicien/Voleur, Guerrier/Magicien/Voleur

Vitesse de déplacement : 36 m

Age initial :

- Clerc 500+10d10
- Guerrier 130+5d6
- Magicien 150+5d6
- Voleur 100+5d6

Restrictions raciales :
Caractéristiques minimales/maximales (une fois les modificateurs raciaux appliqués) ; si les scores des caractéristiques du personnage ne répondent pas à ces limites, alors la race des elfes est fermée au personnage :

- Force 3/18
- Dextérité 7/19
- Constitution 8/17
- Intelligence 8/18
- Sagesse 3/18
- Charisme 8/18

Niveaux maximum :

- Assassin 10
- Clerc 7
- Druide —
- Guerrier 7 (For 18), 6 (For 17), 5 (For 16 ou moins)
- Illusionniste —
- Magicien 11 (Int 18), 10 (Int 17), 9 (Int 16 ou moins)
- Paladin —
- Rôdeur —
- Voleur Illimité

GNOMES

Les gnomes forment un peuple de petite taille doué de pouvoirs d'illusion et de fourvoiement. Ce sont des fouisseurs invétérés qui recherchent souvent des terres vallonnées où l'on peut trouver des gisements de pierres et de métaux précieux. En moyenne, ils sont plus petits et plus fins que les nains, avec de gros nez et de longues barbes.

A l'instar des nains, qui sont peut-être apparentés aux gnomes dans un passé à la fois lointain et mythique, les gnomes sont plutôt résistants à la magie et ils sont doués pour détecter des nuances dans les édifices. Les gnomes peuvent vivre jusqu'à 650 ans, voire plus.

Résumé des aptitudes raciales gnomes :

- Bonus de +1 par tranche de 3,5 points en Con aux jets de sauvegarde contre la magie et les poisons
- +1 au toucher contre les kobolds et les gobelins
- Malus de –4 aux attaques ciblant le gnome et portées par des gobelours, des géants, des gnolls, des ogres, des ogres mages, des titans et des trolls.

Langues : Commun, gnome, gobelin, halfelin, kobold, nain. Les gnomes peuvent communiquer avec n'importe quel animal fouisseur normal. Quelle que soit leur Intelligence, ils ne

peuvent pas apprendre plus de deux langues supplémentaires en plus de celles qui ont été précédemment énumérées.

Infravision : 18 m

Un gnome peut, dans un rayon de 3 m, détecter certains faits relatifs à l'ingénierie, à la maçonnerie, etc. Bien que cela ne demande aucun temps de préparation, le personnage doit délibérément observer son environnement (c.-à-d. que le joueur doit dire que son gnome utilise ce talent particulier pour pouvoir obtenir de tels renseignements).

- Détecter l'existence de pentes ou de rampes : 80%
- Détecter l'existence de murs/plafonds/sols branlants : 70%
- Déterminer le niveau de profondeur sous terre : 60%
- Déterminer la direction du nord sous terre : 50%

Personnages multi-classés : Les personnages gnomes multi-classés ne peuvent revêtir que des armures de cuir, pas plus.

Classes autorisées : Assassin, Clerc, Guerrier, Illusionniste, Voleur, Guerrier/Illusionniste, Guerrier/Voleur, Illusionniste/Voleur

Vitesse de déplacement : 27 m

Age initial :

- Clerc 300+3d12
- Guerrier 60+5d4
- Magicien 100+2d12
- Voleur 80+5d4

Restrictions raciales :
Caractéristiques minimales/maximales (une fois les modificateurs raciaux appliqués) ; si les scores des caractéristiques du personnage ne répondent pas à ces limites, alors la race des gnomes est fermée au personnage :

- Force 6/18
- Dextérité 3/18
- Constitution 8/18
- Intelligence 7/18
- Sagesse 3/18
- Charisme 3/18

Niveaux maximum :

- Assassin 8
- Clerc 7
- Druide —
- Guerrier 6 (For 18), 5 (For 17 ou moins)
- Illusionniste 7 (18 en Dex ou en Int et 17 ou plus dans l'autre caractéristique), 6 (17 en Dex et en Int), 5 (Dex ou Int inférieure à 17)
- Magicien —
- Paladin —
- Rôdeur —
- Voleur Illimité

HAFELINS

Les halfelins forment une race de petite taille et peu avenante qui vit souvent près des habitations humaines, à une distance appréciable de la vie agitée et précipitée qui caractérise les humains. La société halfeline est confortable et guindée, enracinée dans une existence polie, placide et bien nourrie. Les aventuriers halfelins sont perçus comme une aberration, voire mêmes des lunatiques, mais ce sont également des personnages vaillants et héroïques, ce qui est en soi une contradiction de logique à la fois charmante et amusante.

Les halfelins apprécient l'apprentissage et l'artisanat, du moment que cela n'atteint pas des extrêmes particulièrement embarrassants. Ils sont capables de se déplacer très silencieusement et sont d'excellents tireurs ; s'il a la personnalité appropriée, un halfelin peut devenir un excellent voleur. Les halfelins peuvent vivre jusqu'à 150 ans, voire plus.

Résumé des aptitudes raciales halfelines :

- –1 en Force, +1 en Dextérité
- Bonus de +1 par tranche de 3,5 points en Con aux jets de sauvegarde contre la magie (à la fois contre les objets magiques et les sorts) et les poisons
- Bonus de +3 aux attaques effectuées à l'aide d'un arc ou d'une fronde.

Langues : Commun, gnome, gobelin, halfelin, nain et orque. Pour chaque point d'Intelligence au-delà de 16, un halfelin peut apprendre une langue supplémentaire, mais pas plus de deux langues supplémentaires, quelle que soit son Intelligence.

Infravision : 18 m

Surprise : 4 chances sur 6 de surprendre lorsque le personnage se déplace seul et sans armure métallique, ou lorsqu'il est situé à plus de 27 m du groupe, ou au sein d'un groupe entièrement composé d'elfes et/ou de halfelins. S'il doit ouvrir une porte (ou exécuter une tâche similaire), ses chances de surprendre tombent à 2 chances sur 6.

Personnages multi-classés : Les aptitudes de voleur peuvent être utilisées uniquement si le personnage porte une armure autorisée aux voleurs.

Classes autorisées : Druide, Guerrier, Voleur, Guerrier/Voleur

Vitesse de déplacement : 27 m

Age initial :

- Druide 40+3d4
- Guerrier 20+3d4
- Voleur 40+2d4

Restrictions raciales :
Caractéristiques minimales/maximales (une fois les modificateurs raciaux appliqués) ; si les scores des caractéristiques du personnage ne répondent pas à ces limites, alors la race des halfelins est fermée au personnage :

- Force 6/17
- Dextérité 8/19
- Constitution 10/18
- Intelligence 6/18
- Sagesse 3/17
- Charisme 3/18

Niveaux maximum :

- Assassin —
- Clerc —
- Druide 6
- Guerrier 4
- Illusionniste —
- Magicien —
- Paladin —
- Rôdeur —
- Voleur Illimité

HUMAINS

Les humains constituent la norme du jeu et, en tant que tel, les humains ne disposent d'aucune aptitude ou restriction spéciale en termes de jeu. En raison de leur progression potentiellement illimitée dans toutes les classes de personnage, sauf l'assassin et le druide, les humains restent un choix très répandu parmi les joueurs. C'est une caractéristique délibérée des règles.

Il existe une règle maison très répandue dans les jeux compatibles avec OSRIC qui consiste à modifier ou à annuler les limites de niveaux pour les demi-humains. Mais cela déséquilibre le jeu en faveur des demi-humains, à moins que

les humains ne se voient attribuer un quelconque avantage en contrepartie. Les MJ qui souhaiteraient adopter une telle règle maison pour leurs propres parties compatibles avec OSRIC sont invités à s'assurer que dans la plupart de leurs campagnes, les humains constituent un choix attrayant pour leurs joueurs.

Age initial :

- Clerc 20+1d4
- Guerrier 15+1d4
- Magicien 24+2d8
- Voleur 20+1d4

Niveaux maximum :

- Assassin 15
- Clerc Illimité
- Druide 14
- Guerrier Illimité
- Illusionniste Illimité
- Magicien Illimité
- Paladin Illimité
- Rôdeur Illimité
- Voleur Illimité

NAINS

Les nains forment une race de petite taille et de forte carrure qui vit sous terre, dans des repaires de montagne. Ce sont de loyaux amis et de féroces adversaires, réputés pour leur ténacité en toutes choses.

Les nains sont naturellement résistants à de nombreux sorts et autres effets magiques. Les personnages nains bénéficient d'un bonus contre de nombreuses manifestations magiques, y compris les sorts, les baguettes, les bâtonnets et les bâtons. La valeur de ce bonus dépend de la Constitution du nain : chaque tranche de 3,5 points de Constitution (en arrondissant les fractions à l'inférieur) accorde un bonus de +1 contre ces formes de magie. De plus, la nature robuste des nains leur accorde ce même bonus à tous leurs jets de sauvegarde contre des poisons.

Le peuple nain n'est pas prolifique mais il est aventureux et aime l'aspect lustré de l'or, le chatoiement des pierres précieuses et les métaux forgés de bonne qualité. Les nains peuvent vivre jusqu'à 350 ans, voire plus.

Résumé des aptitudes raciales naines :

- +1 en Constitution, –1 en Charisme (sauf envers d'autres nains)
- +1 au toucher contre les gobelins, les demi-orques, les hobgobelins et les orques
- Bonus de +1 par tranche de 3,5 points en Con aux jets de sauvegarde contre la magie et les poisons
- Malus de –4 aux attaques ciblant le nain et portées par des géants, des ogres, des ogres mages, des titans et des trolls.

Langues : Gnome, gobelin, kobold, nain et orque, ainsi que la langue commune et la langue de l'alignement approprié. Quelle que soit son Intelligence, un nain ne pourra jamais apprendre plus de deux langues supplémentaires en plus de celles qui ont été précédemment énumérées.

Infravision : 18 m

Un nain peut, dans un rayon de 3 m, détecter certains faits relatifs à l'ingénierie, à la maçonnerie, etc. Bien que cela ne demande aucun temps de préparation, le personnage doit délibérément observer son environnement (c.-à-d. que le joueur doit dire que son nain utilise ce talent particulier pour pouvoir obtenir de tels renseignements).

- Détecter l'existence de pentes ou de rampes : 75%
- Détecter l'existence de constructions neuves : 75%
- Détecter des salles/murs pivotants ou basculants : 66%
- Détecter des pièges dans la maçonnerie : 50%
- Déterminer le niveau de profondeur sous terre : 50%

Personnages multi-classés : Dans le cadre de l'utilisation des aptitudes de classe, les personnages nains multi-classés sont soumis aux exigences les plus restrictives de leurs différentes classes.

Classes autorisées : Assassin, Clerc, Guerrier, Voleur, Guerrier/Voleur

Vitesse de déplacement : 27 m

Age initial :

- Clerc 250+2d20
- Guerrier 40+5d4
- Voleur 75+3d6

Restrictions raciales :
Caractéristiques minimales/maximales (une fois les modificateurs raciaux appliqués) ; si les scores des caractéristiques du personnage ne répondent pas à ces limites, alors la race des nains est fermée au personnage :

- Force 8/18
- Dextérité 3/17
- Constitution 12/19
- Intelligence 3/18
- Sagesse 3/18
- Charisme 3/16

Niveaux maximum :

- Assassin 9
- Clerc 8
- Druide —
- Guerrier 9 (For 18), 8 (For 17), 7 (For 16 ou moins)
- Illusionniste —
- Magicien —
- Paladin —
- Rôdeur —
- Voleur Illimité

CLASSES DE PERSONNAGE

Le choix de la classe d'un nouveau personnage est un sujet important pour tout joueur, dans la limite des classes auxquelles ses scores de caractéristiques et sa race lui donnent droit. Certaines classes — particulièrement celles dont les critères d'admission en matière de caractéristiques sont élevés, tel que le paladin — devraient être très rares au sein de la campagne, et même si un personnage joueur exceptionnel est admissible pour une telle classe, les personnages non joueurs de cette classe resteront très rares.

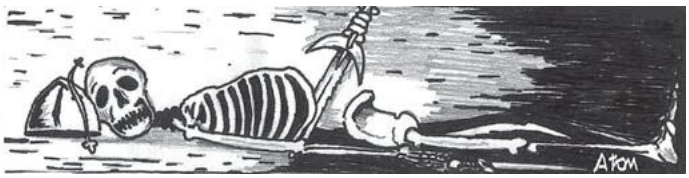
La plupart des personnages non joueurs sont dénués de toute forme de classe. De tels individus sont appelés "niveau 0" et leurs aptitudes sont celles des guerriers, d'où la présence d'une ligne "niveau 0" dans la description des guerriers ; tous les personnages joueurs guerriers commencent au niveau 1. Dans la campagne de l'auteur, environ un personnage non joueur sur cent dispose d'une classe (rapport qui augmente à un sur cinquante dans les zones frontalières, voir à un sur trente dans les zones sauvages).

ASSASSIN

Les assassins sont des tueurs silencieux, entraînés par leurs sombres guildes aux arts de l'espionnage, du déguisement, de l'empoisonnement et du meurtre. Bien que les assassins de faible niveau ne soient rien de plus que des brutes bien entraînées, les éminences de cette profession répréhensible

sont tellement craintes qu'on ne parle d'elles qu'à voix basse. Les assassins de haut niveau sont des artistes du meurtre et leur expérience de la chasse aux cibles de haut vol, associée à une éducation et un entraînement longs et fastidieux, octroie souvent à la sinistre noblesse de cette classe un vernis soyeux et raffiné appliqué par-dessus leur véritable nature meurtrière. Ce vernis, comme beaucoup de choses chez les assassins, est trompeur ; survivre aux plus hauts échelons d'une guilde d'assassins exige un instinct presque animal et une absence totale de pitié. Les personnages assassins doivent commencer leur carrière avec un alignement mauvais.

Presque toutes les cités (et de nombreuses villes) disposent d'une guilde d'assassins agissant au sein de leurs murs et dans la région alentour ; une telle guilde compte entre 6 et 24 assassins de différents niveaux. S'ils sont repérés par la guilde locale, les personnages joueurs assassins seront invités à rejoindre ses rangs (de telles invitations peuvent tout aussi bien être polies que violentes). Rejoindre une guilde place l'assassin sous les ordres du maître de guilde local ; cela peut se révéler pénible (et exiger de l'assassin qu'il reverse une partie de ses gains à la guilde), mais les guildes d'assassins voient d'un très mauvais œil les indépendants qui travaillent sur leur territoire. Généralement, les assassins indépendants — et leurs compagnons — ne font pas de vieux os. Bien entendu, il y a des avantages à rejoindre une telle guilde ; les coûts d'apprentissage peuvent y être moindres et la guilde peut être une bonne source de renseignements sur des missions potentielles ou sur des ennemis proches.



Les guildes d'assassins sont contrôlées par un maître de guilde de niveau 14 — un assassin de niveau moindre peut en prendre le contrôle mais serait alors incapable d'inspirer la peur nécessaire pour empêcher des guildes rivales de se former. Pour avoir le droit d'atteindre le niveau 14, un personnage assassin doit prendre le contrôle d'une guilde d'assassins en tuant (directement ou indirectement) le maître de guilde actuel. Quand le contrôle d'une guilde d'assassins change de mains, la plupart de ses assassins abandonnent la guilde et quittent la zone, ce qui, en général, réduit la guilde au quart de ses effectifs initiaux.

Le grand-maître des assassins (une campagne peut en comporter plus d'un seul) est une figure de légende qui inspire la crainte. Ces éminences noires vivent généralement loin des cités, dans quelques lieux éloignés et bien défendus — leur réputation est telle que ceux qui ont besoin de leurs services chercheront à les rencontrer. Pour avoir le droit d'atteindre le niveau 15, un assassin doit trouver et tuer l'un de ces grand-maîtres.

Le personnage de l'assassin

Caractéristiques min. : For 12, Dex 12, Con 6, Int 11, Sag 6
Type de Dé de Vie : d6 (max. 15)
Alignement : N'importe quel alignement mauvais
Bonus d'expérience : Aucun
Armures/boucliers autorisés : Cuir ou cuir clouté seulement (boucliers autorisés)
Armes autorisées : Toutes
Compétences martiales : 3 + 1 tous les 4 niveaux
Malus au toucher en cas d'incompétence : –3
Spécialisation martiale : —

Aptitudes de classe de l'assassin

Assassinat : Si un assassin surprend sa victime (voir "Combat"), il ou elle peut choisir de l'assassiner. Dans le cadre d'une tentative d'assassinat, l'assassin n'a pas besoin de faire de jet pour toucher : il s'agit d'une attaque spéciale accordant des chances de tuer instantanément sa victime et, en cas d'échec, de lui infliger des dégâts. Le pourcentage de chances de tuer une victime est de 50%, avec un bonus de 5% par niveau de l'assassin et un malus de 5% par tranche de deux niveaux de la cible (arrondis à l'inférieur ; dans le cas des monstres, utilisez ses "dés de vie" en guise de "niveau"). Ces chiffres sont approximatifs car le MJ est invité à modifier légèrement les chances de l'assassin vers le haut ou vers le bas, en fonction des circonstances — des cibles gardées ou alertes sont moins faciles à tuer, tandis que des victimes peu alertes seront plus faciles à tuer. Si la tentative d'assassinat échoue, l'attaque inflige tout de même des dégâts normaux, bonus applicables compris. Cependant, l'assassin ne bénéficie pas du multiplicateur de dégâts d'une attaque de dos dans le cas d'une tentative d'assassinat échouée, même si cette tentative a été perpétrée de dos.

Attaque de dos : Un assassin peut effectuer une attaque de dos avec n'importe quelle arme de corps-à-corps autorisée pour la classe du voleur. Porter une attaque de dos double les dégâts d'une arme aux niveaux 1-4, les triple aux niveaux 5-8, les quadruple aux niveaux 9-12, etc. En outre, un assassin qui attaque de dos bénéficie d'un bonus au toucher de +4 au lieu du bonus normal de +2.

Déguisement : Les assassins sont passés maîtres en matière de déguisement. Dans des limites raisonnables, un assassin peut faire en sorte d'apparaître comme étant légèrement plus petit ou considérablement plus grand, plus gros ou plus maigre, ou du sexe opposé. Un assassin peut même se déguiser pour faire croire qu'il appartient à une autre race (une fois encore, il faut que cela reste raisonnable). Toute personne qui observe un assassin déguisé a une chance de base de 2% de percer le déguisement, avec une seule tentative par jour. Cette chance de base de percer un déguisement augmente de 2% si l'assassin fait croire qu'il appartient à une autre classe, à une autre race ou à un autre sexe (8% de chances max.). Le MJ peut attribuer des malus et des bonus supplémentaires à ce jet si l'observateur est particulièrement sage ou intelligent (ou particulièrement stupide) ; quant au bon sens, il reste applicable à n'importe quel moment.

Poisons : En matière d'empoisonnement, les assassins ne sont pas meilleurs que les autres classes de personnages capables d'utiliser des poisons, mais ils ont généralement plus d'opportunités d'acquérir quelque connaissance sur les poisons et leurs effets.

Aptitudes de voleur : L'assassin dispose des aptitudes d'un voleur dont le niveau serait égal à son niveau moins deux. Ainsi, au premier niveau, l'assassin dispose des aptitudes d'un voleur de niveau 1, mais il n'obtient les aptitudes d'un voleur de niveau 2 qu'au moment où il atteint le niveau 4.

Aptitudes avancées

Langues (9ème) : Les assassins de niveau 9 et plus et dont l'Intelligence est supérieure ou égale à 15 peuvent apprendre des langues qu'un non-assassin ne pourrait jamais apprendre. Ainsi, un assassin peut apprendre n'importe quelle langue d'alignement autre que la sienne, le patois des druides et le patois des voleurs en guise de langues supplémentaires, mais il ne peut apprendre que quatre de ces langues spéciales au maximum (une par point d'Intelligence au-delà de 14). Une seule de ces langues peut être apprise par niveau au-dessus du niveau 8. Ces langues viennent s'ajouter aux limites imposées par la race et l'Intelligence de l'assassin.

Lecture de parchemins (12ème) : Lorsqu'un assassin atteint le niveau 12, il ou elle a reçu un entraînement suffisant pour lui permettre de lancer des sorts depuis un parchemin profane (sorts de magicien ou d'illusionniste).

Progression des niveaux de l'assassin

Niveau	Points d'expérience	Dés de Vie (d6)	Notes
1	0	1	
2	1 600	2	
3	3 000	3	
4	5 750	4	L'assassin peut recruter des assassins comme compagnons d'armes
5	12 250	5	
6	24 750	6	
7	50 000	7	
8	99 000	8	L'assassin peut recruter des voleurs comme compagnons d'armes
9	200 500	9	Maître-assassin
10	300 000	10	
11	400 000	11	
12	600 000	12	L'assassin peut recruter des compagnons d'armes dans n'importe quelle classe
13	750 000	13	
14	1 000 000	14	Maître de guilde
15*	1 500 000	15	Grand-maître assassin

* Le niveau 15 (à 1 500 000 points d'expérience) est le plafond de la carrière de tout assassin. Tout point d'expérience gagné par un personnage de ce niveau est tout simplement perdu.

Tableau des sauvegardes de l'assassin

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-4	14	16	13	12	15
5-8	12	15	12	11	13
9-12	10	14	11	10	11
13-15	8	13	10	9	9

Tableau des chances de toucher de l'assassin

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																				
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-4	26	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
5-8	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
9-12	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
13-15	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4

CLERC

Les clercs sont des chefs moraux et spirituels, doublés de combattants de la foi, qui prêchent la volonté des dieux, interprètent les augures et les présages, et abattent le mal ou l'infidèle. La plupart des clercs ont un patron divin, mais certains se font les champions d'un alignement moral particulier, vénérant toutes les divinités de cet alignement en sus d'un patron divin, tandis que d'autres, enfin, sont les serviteurs d'un panthéon spécifique de divinités. Dans un monde d'épées et de sorcellerie, la force des armes se fait plus souvent entendre que la pression morale, et les clercs sont entraînés à se battre contre les ennemis de leurs dieux. Certains clercs sont des fanatiques qui cherchent à convertir avec zèle ou bien qui chassent les hérétiques. D'autres semblent presque accablés par une relation peu pratique, voire même oppressive, exercée par les forces divines. Les clercs maléfiques — de sinistres personnages qui se repaissent de la peur et de la jalousie — sèment la discorde sur le monde et rassemblent des convertis pour servir leurs maîtres démoniaques.

Les clercs jouent un rôle de soutien important au sein d'un groupe d'aventuriers. La plupart des sorts de clerc sont destinés à soigner, renforcer ou défendre les autres. Cependant, lorsque le besoin s'en fait sentir, le clerc est parfaitement capable de prendre sa place dans une bataille rangée et d'abattre les infidèles et les ennemis. Les clercs utilisent leurs symboles saints, plutôt que des livres de sorts, pour focaliser leur méditation.

Les sorts de clerc sont automatiquement obtenus lorsqu'un clerc change de niveau et aucun jet n'est nécessaire pour savoir s'il comprend ces sorts ; ainsi, un clerc peut mémoriser normalement n'importe quel sort auquel son niveau lui donne droit. Cependant, dans certaines circonstances, les puissances que sert le clerc peuvent intervenir et lui accorder des sorts différents de ceux qu'il leur demande ; nous vous suggérons ne n'appliquer cette règle que dans des cas extrêmes (lorsque le clerc s'est rendu coupable d'une quelconque transgression de son alignement, par exemple ; des transgressions plus graves pourraient même conduire à recevoir moins de sorts que prévu, voire même aucun). Certains MJ peuvent autoriser les clercs de

certaines divinités à disposer d'aptitudes légèrement différentes de celles qui sont décrites ici.

Lorsqu'un clerc atteint le niveau 9, il ou elle a accumulé suffisamment de faveurs divines et de renom mortel pour fonder un temple/une place forte. De tels édifices sont normalement implantés dans des contrées sauvages, de la même manière qu'un guerrier érige une propriété foncière. Pour qu'un clerc puisse prendre le commandement d'un temple existant, les détails de la passation de pouvoir sont laissés à la discrétion du MJ ; il est alors possible qu'un niveau supérieur au niveau 9 soit exigé. Qu'un clerc décide d'ériger une place forte ou un temple, des suivants et des acolytes s'empresseront de se rallier à sa bannière.

Le personnage du clerc

Caractéristiques min. : For 6, Dex 3, Con 6, Int 6, Sag 9, Cha 6
Type de Dé de Vie : d8 (max. 9)
Alignement : N'importe quel alignement
Bonus d'expérience : Sagesse ≥ 16
Armures/boucliers autorisés : Tous
Armes autorisées : Contondantes uniquement — bâton, fléau, gourdin, huile, marteau, masse ; les clercs peuvent lancer des gourdins, des marteaux et de l'huile, mais ils ne peuvent utiliser aucune autre arme à distance
Compétences martiales : 2 + 1 tous les 3 niveaux
Malus au toucher en cas d'incompétence : –3
Spécialisation martiale : —

Aptitudes de classe du clerc

Sorts : Les clercs peuvent mémoriser et lancer des sorts de clerc conformément à ce qui est indiqué dans les tableaux fournis ci-après.

Intimidation des morts-vivants : Les clercs peuvent "intimider" les morts-vivants en les faisant fuir devant leur sainteté (ou bien, dans le cas d'un clerc mauvais, en les faisant rentrer dans les rangs de ses serviteurs et de ses laquais). Parce que les paladins sont eux aussi capables d'intimider les morts-vivants (mais à un niveau de puissance moindre que les clercs), les règles qui régissent l'intimidation des morts-vivants sont situées plus loin dans ce livre plutôt que d'être répétées dans la description des classes du paladin et du clerc.

Sorts supplémentaires : Ils sont accordés aux clercs dont la Sagesse est élevée. Ils ne sont pas cumulatifs et sont accordés par niveau ; ainsi, par exemple, "2/2/1/1" signifie que le clerc se voit accorder 2 sorts supplémentaires de niveau 1, 2 du niveau 2, 1 du niveau 3 et 1 du niveau 4.

Score de Sagesse	Sorts supplémentaires	Chances d'échec d'un sort (d%)
9	0	15
10	0	10
11	0	5
12	0	1
13	1	0
14	2	0
15	2/1	0
16	2/2	0
17	2/2/1	0
18	2/2/1/1	0
19	3/2/1/1	0

Progression des niveaux du clerc

Niveau	Points d'expérience	Dés de Vie (d8)	Notes
1	0	1	
2	1 550	2	
3	2 900	3	
4	6 000	4	
5	13 250	5	
6	27 000	6	
7	55 000	7	
8	110 000	8	
9	220 000	9	Grand(e) prêtre(sse)
10	450 000	9+2*	
11	675 000	9+4*	
12	900 000	9+6*	
13	1 125 000	9+8*	
14	1 350 000	9+10*	
15	1 575 000	9+12*	
16	1 800 000	9+14*	
17	2 025 000	9+16*	
18	2 250 000	9+18*	
19	2 475 000	9+20*	
20	2 700 000	9+22*	
21	2 925 000	9+24*	
22	3 150 000	9+26*	
23	3 375 000	9+28*	
24	3 600 000	9+30*	

* Constitution : Le modificateur au nombre de pv ne s'applique plus. Chaque niveau au-delà de ce tableau nécessite 225 000 points d'expérience de plus et accorde +2 points de vie.

	Sorts par niveau						
Niveau	1	2	3	4	5	6	7
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—
10	4	4	3	3	2	—	—
11	5	4	4	3	2	1	—
12	6	5	5	3	2	2	—
13	6	6	6	4	2	2	—
14	6	6	6	5	3	2	—
15	7	7	7	5	4	2	—
16	7	7	7	6	5	3	1
17	8	8	8	6	5	3	1
18	8	8	8	7	6	4	1
19	9	9	9	7	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2
22	9	9	9	9	9	6	3
23	9	9	9	9	9	7	3
24	9	9	9	9	9	8	3

Tableau des sauvegardes du clerc

Niveau	Type de sauvegarde: Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-3	14	16	10	13	15
4-6	13	15	9	12	14
7-9	11	13	7	10	12
10-12	10	12	6	9	11
13-15	9	11	5	8	10
16-18	8	10	4	7	9
19 et +	6	8	2	5	7

Tableau des chances de toucher du clerc

Niveau	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de… –10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-3	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4-6	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
7-9	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
10-12	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
13-15	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
16-18	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
19 et +	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1

DRUIDE

Les druides vénèrent la puissance spirituelle de la nature, entretiennent et protègent les lieux saints, accomplissent les festivals et les observances rituelles, et protègent l'équilibre et l'harmonie entre la civilisation et la nature. Leur magie est enracinée dans l'unité mystique de la nature et ils ont un pouvoir spécial sur le feu, la pierre et le climat, ainsi que sur les règnes végétal et animal.

Certains druides rendent hommage aux dieux de la nature (dont certains sont plutôt sauvages), tandis que d'autres rejettent tous les dieux et communient directement avec la puissance spirituelle de la nature.

Contrairement aux clercs, qui utilisent des symboles saints, les druides ont besoin de gui, de houx ou (si ni l'un ni l'autre ne sont disponibles) de feuilles de chêne pour lancer leurs sorts ; l'un de ces éléments constitue une composante obligatoire pour tous les sorts de druide, à moins qu'un sort de druide n'ait aucune composante matérielle dans sa description.

Le druide doit récolter ces matériaux à la faveur de la lumière de la pleine lune ou de l'obscurité de la nouvelle lune ; sinon, ces composantes n'atteignent pas leur plein potentiel. Si du gui ou du houx n'est pas récolté par le druide lui-même et au bon moment, les sorts du druide n'agiront qu'à la moitié des effets normaux. Les feuilles de chêne produisent toujours des sorts de demi-puissance, et si elles ne sont pas récoltées correctement, les feuilles de chêne ne génèreront des sorts qu'au quart de leur puissance normale.

Les personnages joueurs druides doivent être neutres, bien que des druides d'alignements différents puissent exister en tant que personnages non joueurs dans les campagnes de certains MJ.

Les druides reçoivent des sorts supplémentaires s'ils ont une Sagesse élevée, tout comme les clercs. Reportez-vous au tableau fourni au chapitre "Clerc" pour plus de détails.

Le nombre de druides de haut niveau est limité dans un même univers de jeu. Ces limites sont : pas plus de trois druides de niveau 12 (Haut druide) en même temps ; pas plus de deux druides de niveau 13 (Archi-druide) en même temps ; il ne peut pas exister plus d'un seul druide de niveau 14 (Druide suprême).

Si un druide reçoit suffisamment de points d'expérience pour qu'il puisse atteindre l'un de ces niveaux clés, mais que tous les postes sont déjà occupés, il ou elle devra alors s'arranger pour créer un poste libre. Pour ce faire, il ou elle doit lancer un défi formel au druide en question, à la suite de quoi les deux personnages doivent s'affronter au cours d'une épreuve donnée — souvent, mais pas nécessairement, un duel.

Le perdant de l'épreuve est rétrogradé au niveau inférieur et perd suffisamment de points d'expérience pour qu'il se qualifie tout juste pour ce nouveau niveau. A son tour, cela peut conduire à une nouvelle épreuve si le niveau inférieur est déjà entièrement occupé.

Le personnage du druide

Caractéristiques min. : For 6, Dex 6, Con 6, Int 6, Sag 12, Cha 15
Type de Dé de Vie : d8 (max. 14)
Alignement : Neutre uniquement
Bonus d'expérience : Sagesse et Charisme ≥ 16
Armures/boucliers autorisés : Cuir uniquement, boucliers en bois uniquement
Armes autorisées : Bâton, cimeterre, dague, fléchette, fronde, gourdin, huile, lance, marteau
Compétences martiales : 2 + 1 tous les 3 niveaux
Malus au toucher en cas d'incompétence : –4
Spécialisation martiale : —

Aptitudes de classe du druide

Patois des druides : Tous les druides parlent une langue secrète appelée le patois des druides. Le patois des druides ne peut pas être appris par des non-druides (sauf si le contraire est indiqué, comme dans le cas des assassins de haut niveau).

Bonus aux jets de sauvegarde : Tous les druides bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les attaques basées sur le feu ou l'électricité, quelles qu'elles soient.

Sorts : Les druides peuvent mémoriser et lancer des sorts de druide conformément à ce qui est indiqué dans les tableaux fournis ci-après.

Aptitudes avancées

Connaissance druidique (3ème) : A partir du niveau 3, un druide peut identifier les plantes et les animaux par leur type respectif. Il peut également savoir si de l'eau est pure et si elle est potable.

Déplacement sauvage (3ème) : A partir du niveau 3, un druide peut se déplacer à travers broussailles et sous-bois (naturels)

sans laisser la moindre trace de son passage, et ce en utilisant sa vitesse de déplacement normale.

Immunité aux charmes féériques (7ème) : A partir du niveau 7, le druide devient immunisé aux charmes et autres enchantements mentaux lancés par des créatures féériques comme les dryades, les pixies, les farfadets, etc.

Changement de forme (7ème) : Les druides de niveau 7 ou plus peuvent changer leurs formes jusqu'à trois fois par jour. La nouvelle forme prise doit être celle d'un animal naturel et ne doit être ni plus petite que celle d'une souris, ni plus grande que le double du poids normal du druide. Lors du processus de changement de forme, le druide récupère 1d6 × 10% du montant de ses blessures.

Progression des niveaux du druide

Niveau	Points d'expérience	Dés de Vie (d8)	Notes
1	0	1	
2	2 000	2	
3	4 000	3	Connaissance druidique ; Déplacement sauvage
4	8 000	4	
5	12 000	5	
6	20 000	6	
7	35 000	7	Immunité aux charmes féériques ; Changement de forme
8	60 000	8	
9	90 000	9	
10	125 000	10	
11	200 000	11	
12	300 000	12	Haut druide
13	750 000	13	Archi-druide
14*	1 500 000	14	Druide suprême

* Le niveau 14 (à 1 500 000 points d'expérience) est le plafond de la carrière de tout druide. Tout point d'expérience gagné par un druide de ce niveau est tout simplement perdu.

	Sorts par niveau						
Niveau	1	2	3	4	5	6	7
1	2	—	—	—	—	—	—
2	2	1	—	—	—	—	—
3	3	2	1	—	—	—	—
4	4	2	2	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—
6	4	3	2	1	—	—	—
7	4	4	3	1	—	—	—
8	4	4	3	2	—	—	—
9	5	4	3	2	1	—	—
10	5	4	3	3	2	—	—
11	5	5	3	3	2	1	—
12	5	5	4	4	3	2	1
13	6	5	5	5	4	3	2
14	6	6	6	6	5	4	3

Tableau des sauvegardes du druide

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-3	14	16	10	13	15
4-6	13	15	9	12	14
7-9	11	13	7	10	12
10-12	10	12	6	9	11
13-14	9	11	5	8	10

Tableau des chances de toucher du druide

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																			
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-3	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4-6	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
7-9	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
10-12	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
13-14	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2

GUERRIER

Lorsque l'acier s'entrechoque au cœur de sombres forêts ou dans des donjons faiblement éclairés et plongés dans les tréfonds de la terre, c'est le guerrier qui se doit alors d'essuyer le plus gros des assauts. Les guerriers sont entraînés à utiliser toutes sortes d'armes et d'armures ; ils commencent généralement leurs carrières d'aventuriers après s'être entraînés et avoir servi comme miliciens, soldats, hommes d'armes, bandits, pirates ou mercenaires.

Les guerriers forment l'ossature d'un groupe d'aventuriers ; sans eux pour former et tenir les rangs, les autres membres du groupe seraient vite atteints avant qu'ils aient pu mettre à contribution leurs propres talents. En matière de combat au corps-à-corps ou à distance, les guerriers sont les personnages les plus puissants, autant en attaque qu'en défense. Avec le rôdeur et le paladin, ils ont le plus de points de vie, et leur aptitude à survivre aux plus féroces batailles est donc sans rival.

Ils ont également les meilleures chances "de toucher" de toutes les classes, particulièrement à haut niveau. Ils peuvent utiliser n'importe quel type d'armure, de bouclier ou d'arme. La plupart des guerriers attendent avec impatience le jour où leur réputation les fera parvenir au rang de la petite noblesse, au sein de laquelle la prouesse martiale et les suivants armés sont plus importants que les hautes lignées. Ce n'est pas rien d'ériger une propriété foncière en plein territoire sauvage, mais réaliser cet exploit revient à laisser derrière soi un héritage dans un monde où la plupart des aspirants à la fortune meurent sans reconnaissance et dans l'anonymat.

Un guerrier de niveau 9 ou plus qui a construit un château et qui a réussi à débarrasser ses terres environnantes de toute trace de monstres (au moins dans un rayon de 30 km) attirera un corps de mercenaires à son service, à condition qu'ils soient payés un salaire décent. Il ou elle sera également en mesure de taxer chaque propriétaire foncier, jusqu'à un taux maximal de 1 po par mois et par résident. Certains joueurs peuvent alors décider de faire prendre sa retraite à un personnage, s'ils se satisfassent de savoir que le personnage est entré dans les registres historiques et les légendes du monde de la campagne. D'autres peuvent choisir de ne percevoir leur place

forte que comme le premier pas vers des sommets de puissance mythique. Aux mains des joueurs, de tels châteaux et villages peuvent devenir une base d'aventures pour un groupe de niveau élevé, une place forte contre des ennemis, voire même une introduction dans le monde de la politique et de la guerre féodales, alors même que leurs vies sont déjà bien trépidantes.

Le personnage du guerrier

Caractéristiques min. : For 9, Dex 6, Con 7, Int 3, Sag 6, Cha 6
Type de Dé de Vie : d10 (max. 9 dés de vie)
Alignement : N'importe lequel
Bonus d'expérience : Force ≥ 16
Armures/boucliers autorisés : N'importe lesquels
Armes autorisées : N'importe lesquelles
Compétences martiales : 4 + 1 tous les 2 niveaux
Malus au toucher en cas d'incompétence : –2
Spécialisation martiale : Optionnelle

Aptitudes de classe du guerrier

Attaques supplémentaires : Les guerriers dotés d'armes de corps-à-corps attaquent une fois par round aux niveaux 1 à 6 (1/1 attaques) ; trois fois tous les deux rounds aux niveaux 7 à 12 (3/2 attaques) ; et deux fois par round à partir du niveau 13 (2/1 attaques). Une attaque supplémentaire partielle (ex. : 3/2 attaques) signifie que l'attaque supplémentaire est effectuée lors de chaque round impair dans la séquence de combat ; c.-à-d. deux attaques lors du premier round, une lors du second, deux lors du troisième et une lors du quatrième.

Combattre des incompétents : Lorsque le guerrier attaque des créatures ayant moins de un dé de vie (c.-à-d. moins de 1d8 points de vie), il ou elle bénéficie d'une attaque pour chacun de ses niveaux d'expérience ; ex. : un guerrier de niveau 4 qui attaquerait des gobelins bénéficierait de 4 attaques par round contre eux.

NB : Un guerrier qui bénéficie d'attaques multiples se départit de la procédure d'initiative normale. Le guerrier attaquera automatiquement en premier dans le round, à moins qu'il ne combatte un adversaire disposant lui-même de plusieurs attaques (dans ce cas, l'initiative sera déterminée normalement). Lors de n'importe quel round de corps-à-corps, la seconde attaque du guerrier surviendra en dernier dans la séquence de résolution.

Spécialisation martiale (optionnelle) : Avec la permission du MJ, la spécialisation martiale peut être choisie lors de la création du personnage. Si la spécialisation martiale n'est pas choisie lors de la création du personnage, elle restera définitivement inaccessible au personnage, sauf en cas d'intervention magique ou divine.

Si la spécialisation martiale est permise, les guerriers peuvent dépenser une deuxième compétence martiale dans la même arme, ce qui leur accorde une attaque supplémentaire tous les deux rounds avec cette arme (et donc 3/2 attaques avec une arme de corps-à-corps au niveau 1, 2/1 au niveau 7 et 5/2 au niveau 13), un bonus de +1 au toucher et un bonus de +2 aux dégâts, tout cela en raison de leur talent. La spécialisation coûte une "unité" de compétence pour des armes de corps-à-corps et pour des arbalètes, et deux "unités" pour des armes à distance autres que des arbalètes.

Double spécialisation (optionnelle) : Dans le cas des armes de corps-à-corps (sauf les armes d'hast et les épées à deux mains), une troisième compétence martiale peut être dépensée pour améliorer une spécialisation existante ; cela augmente les bonus martiaux de cette arme : +3 au toucher et +3 aux dégâts.

Progression des niveaux du guerrier

Niveau	Points d'expérience	Dés de Vie (d10)	Notes
1	0	1	
2	1 900	2	
3	4 250	3	
4	7 750	4	
5	16 000	5	
6	35 000	6	
7	75 000	7	Attaques supplémentaires
8	125 000	8	
9	250 000	9	Seigneur (Dame)
10	500 000	9+3*	
11	750 000	9+6*	

* Constitution : Le modificateur au nombre de pv ne s'applique plus. Chaque niveau au-delà de ce tableau nécessite 250 000 points d'expérience de plus et accorde +3 points de vie.

Tableau des sauvegardes du guerrier

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
0	18	20	16	17	19
1-2	16	17	14	15	17
3-4	15	16	13	14	16
5-6	13	13	11	12	14
7-8	12	12	10	11	13
9-10	10	9	8	9	11
11-12	9	8	7	8	10
13-14	7	5	5	6	8
15-16	6	4	4	5	7
17-18	5	4	3	4	6
19 et +	4	3	2	3	5

Tableau des chances de toucher du guerrier

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																			
Niveau	**–10**	**–9**	**–8**	**–7**	**–6**	**–5**	**–4**	**–3**	**–2**	**–1**	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
0	26	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
2	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
3	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
4	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
5	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
6	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
8	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
9	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
10	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
11	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
12	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1
13	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2
14	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3
15	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4
16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5
17	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6
18	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7
19	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8
20 et +	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9

Règle optionnelle : Lorsqu'un guerrier (de niveau extrêmement élevé ou possédant de nombreux bonus "au toucher") a besoin d'un résultat négatif pour toucher sa cible, alors le MJ peut l'autoriser à convertir son score négatif en valeur positive et à appliquer cette valeur en guise de bonus supplémentaire aux dégâts pour ce coup automatique. Ainsi, par exemple, un guerrier de niveau 20, de Force 19, armé d'une épée +5 et attaquant un dragon de CA 1 aurait besoin d'un résultat égal à –8 pour le toucher ; le personnage serait alors autorisé à modifier son jet de dégâts d'un bonus de +8.

ILLUSIONNISTE

Les illusionnistes pratiquent la magie fantomatique, un type de sorcellerie qui influence les esprits et les sens des autres êtres. A des niveaux plus élevés, cette forme de magie devient inextricablement associée avec les réalités ombrageuses qui se cachent par-delà le Plan Matériel Primaire. Ils sont souvent classifiés avec les magiciens, puisque la magie fantomatique opère de la même manière que les sorts profanes — en fait, certains sages prétendent qu'elle représente une autre façon de puiser à la même source. Les illusionnistes dépendent de leurs livres de sorts et ne peuvent normalement lancer que des sorts qu'ils ont appris dans ces livres (exception : des sorts peuvent être lancés à partir de parchemins d'illusionnistes). L'acquisition de nouveaux sorts est difficile et laborieuse et doit normalement être accomplie en partant à l'aventure, bien que les illusionnistes reçoivent automatiquement un nouveau sort appartenant au niveau de sort le plus élevé qu'ils puissent lancer une fois leur entraînement achevé vis-à-vis de leur nouveau niveau d'expérience. Ils sont limités par leur Intelligence vis-à-vis des sorts qu'ils peuvent apprendre et utilisent en cela le même tableau que celui qui est fourni pour les magiciens.

Au niveau 10, un illusionniste peut ériger une place forte, généralement une tour ou un petit donjon, tout comme un guerrier.

Le personnage de l'illusionniste

Caractéristiques min. : For 6, Dex 16, Int 15, Sag 6, Cha 6
Type de Dé de Vie : d4 (max. 10)
Alignement : N'importe lequel
Bonus d'expérience : Aucun
Armures/boucliers autorisés : Aucun
Armes autorisées : Bâton, dague, fléchette, huile
Compétences martiales : 1 + 1 tous les 5 niveaux
Malus au toucher en cas d'incompétence : –5
Spécialisation martiale : —

Aptitudes de classe de l'illusionniste

Sorts : Les illusionnistes peuvent mémoriser et lancer des sorts fantomatiques conformément à ce qui est indiqué dans les tableaux qui suivent. Un personnage illusionniste débutant connaît quatre sorts. Deux de ces sorts doivent être choisis par le joueur parmi la liste des sorts de niveau 1, et les deux autres sorts doivent être déterminés aléatoirement à partir de cette même liste. Les sorts d'illusionniste sont écrits dans une écriture fantomatique que les illusionnistes sont normalement les seuls à savoir déchiffrer. Les illusionnistes n'utilisent pas et n'ont pas besoin du sort de *lecture de la magie*.

Progression des niveaux de l'illusionniste

Niveau	Points d'expérience	Dés de Vie (d4)	Notes
1	0	1	
2	2 500	2	
3	4 750	3	
4	9 000	4	
5	18 000	5	
6	35 000	6	
7	60 250	7	Peut employer des suivants
8	95 000	8	
9	144 500	9	
10	220 000	10	Maître des fantasmes
11	440 000	10+1*	
12	660 000	10+2*	
13	880 000	10+3*	
14	1 100 000	10+4*	
15	1 320 000	10+5*	
16	1 540 000	10+6*	
17	1 760 000	10+7*	
18	1 980 000	10+8*	
19	2 200 000	10+9*	
20	2 420 000	10+10*	
21	2 640 000	10+11*	

Niveau	Points d'expérience	Dés de Vie (d4)	Notes
22	2 860 000	10+12*	
23	3 080 000	10+13*	
24	3 300 000	10+14*	

* Constitution : Le modificateur au nombre de pv ne s'applique plus. Chaque niveau au-delà de ce tableau nécessite 220 000 points d'expérience de plus et accorde +1 point de vie.

	Sorts par niveau						
Niveau	1	2	3	4	5	6	7
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	4	3	1	—	—	—	—
6	4	3	2	—	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—	—
8	4	3	2	2	—	—	—
9	5	3	3	2	—	—	—
10	5	4	3	2	1	—	—
11	5	4	3	3	2	—	—
12	5	5	4	3	2	1	—
13	5	5	4	3	2	2	—
14	5	5	4	3	2	2	1
15	5	5	4	4	2	2	2
16	5	5	5	4	3	2	2
17	6	5	5	4	3	3	2
18	6	6	5	4	4	3	2
19	6	6	5	5	5	3	2
20	6	6	6	5	5	4	2
21	6	6	6	6	5	4	3
22	6	6	6	6	5	5	3
23	6	6	6	6	6	5	4
24	6	6	6	6	6	6	5

Tableau des sauvegardes de l'illusionniste

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-5	11	15	14	13	12
6-10	9	13	13	11	10
11-15	7	11	11	9	8
16-20	5	9	10	7	6
21 et +	3	7	8	5	4

Tableau des chances de toucher de l'illusionniste

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																				
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-5	26	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
6-10	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
11-15	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
16-20	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
21 et +	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3

MAGICIEN

Les magiciens constituent une espèce rare — tous pratiquent l'art mystérieux de la magie profane. Un long apprentissage d'étude et de pratique permet à ces individus plutôt étranges de stocker de l'énergie profane dans leurs esprits et de la libérer sous forme de sorts. Les magiciens lancent des sorts en prononçant quelques paroles magiques, en effectuant des gestes complexes en l'air et en utilisant des matériaux magiques rares. Bien que les magiciens (et les illusionnistes) constituent la classe de personnage la plus faible en matière de combat, cette faiblesse est compensée car ils ont à leur disposition les sorts les plus puissants et les plus versatiles du jeu.

Les principes sous-jacents à cette magie sont bien au-delà de la compréhension des mortels ; même les magiciens dotés de facultés intellectuelles avancées peinent à comprendre ses motifs les plus complexes. Néanmoins, les personnages doués d'une intelligence formidable, possédant un don inné certain et souhaitant se vouer corps et âme à une existence d'étude peuvent au fil du temps maîtriser suffisamment cet art pour leur permettre de déplacer des montagnes et d'écraser des armées entières. Les magiciens de haut niveau sont les personnages les plus redoutés et les plus dangereux du jeu.

L'Intelligence élevée des magiciens ne leur permet pas d'obtenir des sorts supplémentaires. Leur Intelligence détermine quels sorts ils sont en mesure de comprendre ainsi que le nombre de sorts qu'ils peuvent apprendre pour chaque niveau de sort.

Les magiciens dépendent de leurs livres de sorts et ne peuvent normalement lancer que des sorts qu'ils ont appris dans ces livres (exception : les magiciens peuvent lancer des sorts à partir de parchemins magiques profanes). Les magiciens ne peuvent pas lancer de sorts à partir de parchemins magiques divins, druidiques ou fantomatiques. L'acquisition de nouveaux sorts est difficile et laborieuse et doit normalement être accomplie en partant à l'aventure, bien que les magiciens reçoivent automatiquement un nouveau sort appartenant au niveau de sort le plus élevé qu'ils puissent lancer une fois leur entraînement achevé vis-à-vis de leur nouveau niveau d'expérience.

Les magiciens d'OSRIC ressemblent en partie aux magiciens de la littérature fantastique, tels que Gandalf et Merlin, mais ils ressemblent bien plus aux mages décrits dans les œuvres de Jack Vance. Son cycle de la "Vieille Terre", et plus particulièrement "Rhialto le Merveilleux", sont vivement recommandés.

Les magiciens sont les seuls à savoir comment fabriquer des objets magiques destinés à d'autres classes de personnage que la leur. Les clercs, les druides et les illusionnistes peuvent eux aussi fabriquer des objets magiques, mais uniquement ceux qu'ils ont le droit d'utiliser eux-mêmes ; la création d'objets tels que des épées magiques (qu'aucune classe de lanceurs de sorts ne peut utiliser) est le domaine réservé des magiciens.

Au niveau 11, un magicien peut ériger une place forte, généralement une tour ou un petit donjon, tout comme un guerrier.

Le personnage du magicien

Caractéristiques min. : For 3, Dex 6, Int 9, Sag 6, Con 6, Cha 6
Type de Dé de Vie : d4 (max. 11)
Alignement : N'importe lequel
Bonus d'expérience : Intelligence ≥ 16
Armures/boucliers autorisés : Aucun
Armes autorisées : Bâton, dague, fléchette, huile
Compétences martiales : 1 + 1 tous les 5 niveaux
Malus au toucher en cas d'incompétence : –5
Spécialisation martiale : —

Aptitudes de classe du magicien

Sorts : Les magiciens peuvent mémoriser et lancer des sorts profanes conformément à ce qui est indiqué dans les tableaux qui suivent. Un personnage magicien débutant connaît quatre sorts. L'un de ces sorts est automatiquement *lecture de la magie*. Le second sort doit être choisi par le joueur parmi la liste des sorts de niveau 1, et les deux derniers sorts doivent être déterminés aléatoirement à partir de cette même liste.

Aptitudes avancées

Artisanat occulte (7ème) : Les magiciens de niveau 7 ou plus peuvent créer des potions magiques, écrire des parchemins profanes (de sorts qu'ils connaissent déjà) et recharger des baguettes, des bâtons et des bâtonnets magiques. Cela doit être supervisé par le MJ car il devra s'assurer que ce processus n'est pas trop facile ! Une longue liste d'ingrédients sera toujours requise, certains d'entre eux étant chers, tandis que d'autres étant difficile à acquérir.

Puissance occulte (12ème) : Les magiciens de niveau 12 ou plus peuvent tenter de créer d'autres objets magiques au moyen du sort *enchantement*. Cependant, une telle tâche est encore plus difficile que la création de potions ou de parchemins, et les divers composants requis doivent être d'une rareté et d'une valeur appropriées à l'objet magique à créer. En outre, le succès n'est pas garanti.

Tableau d'acquisition de sorts du magicien

Score d'Intelligence	Chances de comprendre un sort (d%)	Nombres min./max. de sorts compris par niveau de sort
9	35	4/6
10-12	45	5/7
13-14	55	6/9
15-16	65	7/11
17	75	8/14
18	85	9/18
19	90	10/22

Progression des niveaux du magicien

Niveau	Points d'expérience	Dés de Vie (d4)	Notes
1	0	1	
2	2 400	2	
3	4 800	3	
4	10 250	4	
5	22 000	5	
6	40 000	6	
7	60 000	7	Artisanat occulte
8	80 000	8	
9	140 000	9	
10	250 000	10	
11	375 000	11	Sorcier
12	750 000	11+1*	Puissance occulte
13	1 125 000	11+2*	
14	1 500 000	11+3*	
15	1 875 000	11+4*	
16	2 250 000	11+5*	Mage
17	2 625 000	11+6*	
18	3 000 000	11+7*	Archi-mage
19	3 375 000	11+8*	
20	3 750 000	11+9*	
21	4 125 000	11+10*	
22	4 500 000	11+11*	
23	4 875 000	11+12*	
24	5 250 000	11+13*	

* Constitution : Le modificateur au nombre de pv ne s'applique plus. Chaque niveau au-delà de ce tableau nécessite 375 000 points d'expérience de plus et accorde +1 point de vie.

	Sorts par niveau								
Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	3	2	—	—	—	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	4	4	3	2	2	—	—	—	—
11	4	4	4	3	3	—	—	—	—
12	5	4	4	3	3	1	—	—	—
13	5	5	4	3	3	2	—	—	—
14	5	5	5	4	4	2	1	—	—
15	5	5	5	4	4	3	2	—	—
16	5	5	5	4	4	3	2	1	—
17	5	5	5	5	5	4	3	2	—
18	5	5	5	5	5	4	3	2	1
19	5	5	5	5	5	5	4	3	1
20	5	5	5	5	5	5	4	3	2
21	6	6	5	5	5	5	4	4	2
22	6	6	6	6	5	5	5	4	2
23	6	6	6	6	6	6	5	4	3
24	6	6	6	6	6	6	6	5	3

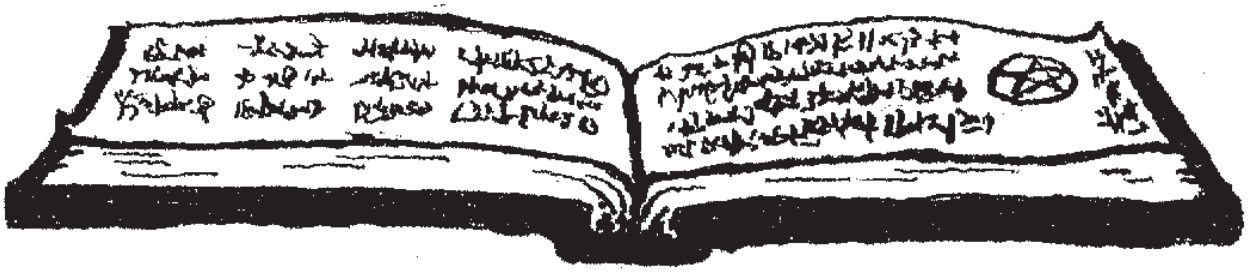


Tableau des sauvegardes du magicien

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-5	11	15	14	13	12
6-10	9	13	13	11	10
11-15	7	11	11	9	8
16-20	5	9	10	7	6
21 et +	3	7	8	5	4

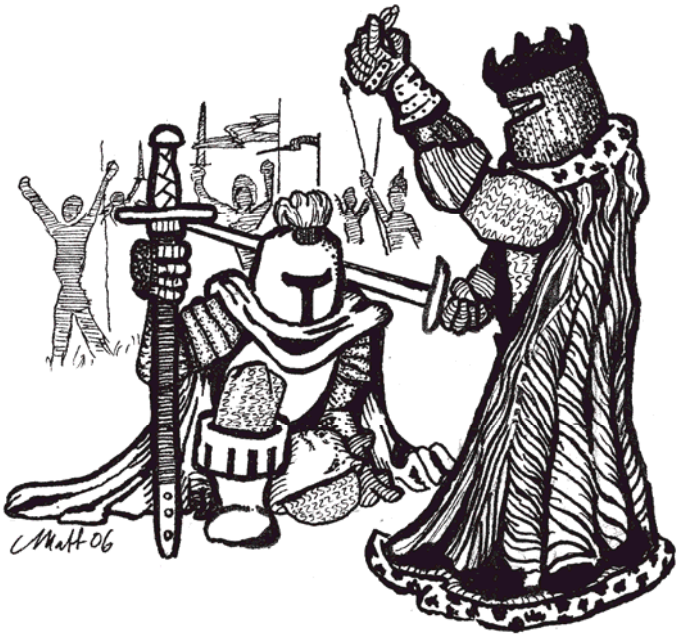
Tableau des chances de toucher du magicien

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																				
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-5	26	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
6-10	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
11-15	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
16-20	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
21 et +	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3

PALADIN

Un paladin est un parangon de vertu qui jure d'être Loyal Bon, et de toujours le rester. Si ce vœu vient à être enfreint, le paladin doit expier ses fautes et faire pénitence ; la nature de cette pénitence est laissée au choix d'un puissant PNJ clerc du même alignement. Mais si cette infraction est intentionnelle, le paladin est instantanément déchût de son statut de paladin et ne pourra jamais le retrouver. Pour le restant de sa carrière, un tel "paladin déchût" est, en tous points, un guerrier et perd donc ses pouvoirs spéciaux.

Dans OSRIC, la classe du paladin ressemble, en partie seulement, à des combattants légendaires tels que Sire Galaad et Sire Gauvain, tous deux issus du cycle Arthurien. Mais elle se rapproche bien plus des personnages décrits dans les œuvres de Poul Anderson. La lecture de son "Trois cœur, trois lions" est tout particulièrement recommandée.



Les paladins doivent se plier aux restrictions suivantes :

Premièrement, le paladin ne doit jamais posséder plus de dix objets magiques, et pas plus d'une seule armure magique complète. Il ne peut pas non plus posséder plus d'un seul bouclier magique.

Deuxièmement, le paladin doit toujours faire don du dixième des sommes qu'il reçoit à une cause Loyale Bonne quelconque. En outre, s'il lui reste de l'argent après avoir réglé ses frais (comme l'entretien de son équipement et les salaires de ses serviteurs), ce surplus doit lui aussi être donné.

Troisièmement, les paladins ne collaborent pas avec des personnages dont l'alignement n'est pas Bon, sauf en cas de circonstances vraiment exceptionnelles (c.-à-d. avec l'approbation du MJ).

Le personnage du paladin

Caractéristiques min. : For 12, Dex 6, Con 9, Int 9, Sag 13, Cha 17
Type de Dé de Vie : d10 (max. 9 dés de vie)
Alignement : Loyal Bon uniquement
Bonus d'expérience : Force et Sagesse ≥ 16
Armures/boucliers autorisés : N'importe lesquels
Armes autorisées : N'importe lesquelles
Compétences martiales : 3 + 1 tous les 2 niveaux
Malus au toucher en cas d'incompétence : –2
Spécialisation martiale : Règle optionnelle — comme pour les guerriers

Aptitudes de classe du paladin

Sauvegardes élevées : Le paladin bénéficie d'un meilleur tableau de sauvegardes que les autres classes (voir tableau, ci-dessous).

Guérison des maladies : Les paladins peuvent soigner les maladies (comme le sort de clerc de *guérison des maladies*) au contact, une fois par semaine. Les paladins de niveau 6 ou plus y ont droit deux fois par semaine, tandis que ceux de niveau 11 ou plus y ont droit trois fois par semaine. Les paladins eux-mêmes sont totalement immunisés aux maladies.

Détection du mal : Un paladin peut, à volonté, détecter le mal jusqu'à une distance de 18 m. Il lui suffit, pour ce faire, de se concentrer sur cette aptitude.

Protection contre le mal : Un paladin irradie une aura de 3 m de rayon et dont les effets sont équivalents à ceux du sort de clerc de *protection contre le mal*.

Imposition des mains : Une fois par jour et en touchant une créature blessée, le paladin peut soigner 2 points de vie/niveau (ex. : un paladin de niveau 3 soigne 6 pv à l'aide de cette aptitude).

Spécialisation martiale (optionnelle) : Si les règles optionnelles de spécialisation martiale sont autorisées par le MJ, les paladins peuvent se spécialiser tout comme les guerriers. Les seules différences étant qu'ils reçoivent moins de compétences et qu'ils gagnent moins vite des attaques supplémentaires (voir ci-dessous).

Aptitudes avancées

Intimidation des morts-vivants (3ème) : Les paladins de niveau 3 et plus acquièrent l'aptitude des clercs qui permet

d'intimider les morts-vivants. Cependant, un paladin utilise cette aptitude comme un clerc d'alignement bon dont le niveau serait égal au sien, moins deux niveaux.

Invocation d'un destrier (4ème) : Au niveau 4, le paladin peut invoquer un Destrier de Paladin spécial. Il s'agit d'un cheval de guerre lourd avec des points de vie, une Intelligence et une vitesse de déplacement supérieurs à la normale. Un tel destrier ne peut être appelé qu'une fois tous les dix ans.

Attaques supplémentaires (8ème) : A l'instar des guerriers, les paladins acquièrent des attaques supplémentaires, mais moins rapidement. Un paladin bénéficie d'une attaque aux niveaux 1 à 7, de 3/2 attaques aux niveaux 8 à 14 et de deux attaques à partir du niveau 15.

Sorts de clerc (9ème) : Au niveau 9, les paladins acquièrent l'aptitude de pouvoir lancer certains sorts de clerc (voir tableau ci-dessous).

Progression des niveaux du paladin

Niveau	Points d'expérience	Dés de Vie (d10)	Notes
1	0	1	
2	2 550	2	
3	5 500	3	Intimidation des morts-vivants
4	12 500	4	Destrier
5	25 000	5	
6	45 000	6	
7	95 000	7	
8	175 000	8	Attaques supplémentaires
9	325 000	9	Chevalier
10	600 000	9+3*	
11	1 000 000	9+6*	
12	1 350 000	9+9*	
13	1 700 000	9+12*	
14	2 050 000	9+15*	
15	2 400 000	9+18*	Attaques supplémentaires
16	2 750 000	9+21*	
17	3 100 000	9+24*	
18	3 450 000	9+27*	
19	3 800 000	9+30*	
20	4 150 000	9+33*	
21	4 500 000	9+36*	
22	4 850 000	9+39*	
23	5 200 000	9+42*	
24	5 550 000	9+45*	

* Constitution : Le modificateur au nombre de pv ne s'applique plus. Chaque niveau au-delà de ce tableau nécessite 350 000 points d'expérience de plus et accorde +3 points de vie.

		Sorts par niveau			
Niveau	Niveau de lanceur	1	2	3	4
9	1	1	—	—	—
10	2	2	—	—	—
11	3	2	1	—	—
12	4	2	2	—	—
13	5	2	2	1	—
14	6	3	2	1	—
15	7	3	2	1	1
16	8†	3	3	1	1
17	8†	3	3	2	1
18	8†	3	3	3	1
19	8†	3	3	3	2
20	8†	3	3	3	3
21	8†	4	3	3	3
22	8†	4	4	3	3
23	8†	4	4	4	3
24	8†	4	4	4	4

† Le niveau 8 est le niveau de lanceur de sorts max. des paladins ; ils ne peuvent donc pas lancer des sorts au même niveau qu'un(e) Grand(e) Prêtre(sse).

NB : Même si leur Sagesse est élevée, les paladins ne bénéficient pas de sorts de clerc supplémentaires. Cette aptitude est réservée aux "vrais" prêtres, c.-à-d. aux clercs et aux druides.

Tableau des sauvegardes du paladin

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-2	14	15	12	13	15
3-4	13	14	11	12	14
5-6	11	11	9	10	12
7-8	10	10	8	9	11
9-10	8	7	6	7	9
11-12	7	6	5	6	8
13-14	5	3	3	4	6
15-16	4	2	2	3	5
17-18	3	2	2	2	4
19 et +	2	2	2	2	3

Tableau des chances de toucher du paladin

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																			
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
2	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
3	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
4	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
5	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
6	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
8	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
9	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
10	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
11	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
12	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																				
Niveau	**–10**	**–9**	**–8**	**–7**	**–6**	**–5**	**–4**	**–3**	**–2**	**–1**	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
13	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2
14	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3
15	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4
16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5
17	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6
18	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7
19	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8
20 et +	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9

RODEUR

Les rôdeurs constituent une variante spéciale de la classe du guerrier. Ils sont basés sur des personnages de fiction tels qu'Aragorn et Robin des bois ; en cela, ils sont particulièrement experts dans des environnements sauvages. Les rôdeurs sont les défenseurs des pauvres et servent pour protéger la civilisation contre les forces du mal qui rôdent au-delà des territoires civilisés.

De la même manière que les paladins, les rôdeurs doivent se plier à certaines restrictions :

Premièrement, l'alignement du rôdeur doit toujours rester bon (loyal, neutre ou chaotique). Tout changement délibéré de l'alignement du rôdeur hors de l'alignement bon transforme le personnage en simple guerrier (mais avec des dés de vie à 8 faces) ; il ne pourra jamais plus espérer redevenir rôdeur. Un changement involontaire transforme également le personnage en guerrier, comme précédemment, mais dans ce cas, le rôdeur est autorisé à retrouver son statut perdu s'il expie ses fautes correctement et qu'il effectue une quête spécifique. Le MJ déterminera les détails précis de ce processus en fonction de la situation.

Deuxièmement, les rôdeurs ne peuvent pas louer les services de mercenaires ou de serviteurs avant d'avoir atteint le niveau 8. Et même lorsqu'il est autorisé à le faire, un rôdeur ne peut pas employer un mercenaire ou un serviteur s'il le suspecte (ou est censé le suspecter) de ne pas être d'un alignement bon.

Troisièmement, un maximum de trois rôdeurs peuvent voyager ou collaborer ensemble en même temps.

Quatrièmement, les rôdeurs voyagent léger et ne peuvent pas garder plus de trésors que ce qu'ils peuvent soulever (ce qui inclut ce que le rôdeur peut placer sur son éventuelle monture).

Le personnage du rôdeur

Caractéristiques min. : For 13, Dex 6, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 6
Type de Dé de Vie : d8 (max. 11 au niveau 10)
Dés de Vie initiaux : 2*
Alignement : N'importe quel alignement bon
Bonus d'expérience : For, Int et Sag ≥ 16
Armures/boucliers autorisés : N'importe lesquels
Armes autorisées : N'importe lesquelles
Compétences martiales : 3 + 1 tous les 2 niveaux
Malus au toucher en cas d'incompétence : –2
Spécialisation martiale : Règle optionnelle — comme pour les guerriers

* Les rôdeurs diffèrent des guerriers et des paladins en termes de points de vie. Les rôdeurs lancent des dés à 8 faces pour déterminer leurs pv, mais ils reçoivent deux dés au niveau 1. Ils gagnent par la suite 1d8 par niveau, jusqu'à atteindre un plafond de 11 dés de vie (au niveau 10).

Aptitudes de classe du rôdeur

Vigilance et surprise : Par rapport aux autres classes de personnage, les rôdeurs sont moins faciles à surprendre (seulement 1 chance sur 1d6) et il leur est plus facile de surprendre les autres (1-3 sur 1d6).

Bonus aux dégâts contre les humanoïdes : Les rôdeurs bénéficient d'un bonus de +1 aux dégâts par niveau de rôdeur contre les humanoïdes mauvais et les adversaires de la catégorie des géants (ce qui englobe des créatures telles que les orques, les gobelins et les géants, par exemple). Ainsi, un rôdeur de niveau 3 reçoit un bonus aux dégâts de +3 par coup porté contre de telles créatures. Ce bonus ne s'applique qu'au combat au corps-à-corps.

Pistage : Les rôdeurs peuvent pister d'autres créatures ; leurs chances de succès de base s'élèvent à 90% en zone rurale (modifiées par le MJ en fonction de facteurs comme l'âge de la piste, la nature du terrain et les conditions climatiques) et à 65% en zone urbaine ou dans des donjons (là encore, modifiées par le MJ pour tenir compte des conditions locales).

Spécialisation martiale (optionnelle) : Si les règles optionnelles de spécialisation martiale sont autorisées par le MJ, les rôdeurs peuvent se spécialiser tout comme les guerriers. Les seules différences étant qu'ils reçoivent moins de compétences et qu'ils gagnent moins vite des attaques supplémentaires (voir ci-dessous).

Aptitudes avancées

Attaques supplémentaires (8ème) : A l'instar des guerriers, les rôdeurs acquièrent des attaques supplémentaires, mais moins rapidement. Un rôdeur bénéficie d'une attaque aux niveaux 1 à 7, de 3/2 attaques aux niveaux 8 à 14 et de deux attaques à partir du niveau 15.

Sorts (8ème) : Au niveau 8, les rôdeurs reçoivent le pouvoir de lancer des sorts de faible niveau. Ces sorts sont issus des listes de sorts du druide et du magicien, comme cela est indiqué dans le tableau ci-après.

Groupe de suivants (10ème) : Les rôdeurs de niveau 10 ou plus reçoivent un groupe spécial de suivants. Le MJ déterminera la nature exacte des suivants spéciaux d'un rôdeur, mais ce groupe peut inclure des créatures insolites ou magiques ; ainsi, par exemple, des centaures et des ours-garous sont des suivants spéciaux appropriés.

Utilisation d'objets divinatoires (10ème) : Les rôdeurs de niveau 10 ou plus peuvent utiliser des boules de cristal ainsi que des objets magiques assimilés dont la fonction consiste à scruter ailleurs.

Progression des niveaux du rôdeur

Niveau	Points d'expérience	Dés de Vie (d8)	Notes
1	0	2	
2	2 250	3	
3	4 500	4	
4	9 500	5	
5	20 000	6	
6	40 000	7	
7	90 000	8	Peut employer des suivants
8	150 000	9	Attaques supplémentaires
9	225 000	10	
10	325 000	11	Seigneur (Dame) rôdeur
11	650 000	11+2*	
12	975 000	11+4*	
13	1 300 000	11+6*	
14	1 625 000	11+8*	
15	1 950 000	11+10*	Attaques supplémentaires
16	2 275 000	11+12*	
17	2 600 000	11+14*	
18	2 925 000	11+16*	
19	3 250 000	11+18*	
20	3 575 000	11+20*	
21	3 900 000	11+22*	
22	4 225 000	11+24*	
23	4 550 000	11+26*	
24	4 875 000	11+28*	

* Constitution : Le modificateur au nombre de pv ne s'applique plus. Chaque niveau au-delà de ce tableau nécessite 325 000 points d'expérience de plus et accorde +2 points de vie.

		Sorts de druide			Sorts de magicien	
Niveau	Niveau de lanceur	1	2	3	1	2
8	1	1	—	—	—	—
9	1	1	—	—	1	—
10	2	2	—	—	1	—
11	2	2	—	—	2	—
12	3	2	1	—	2	—
13	3	2	1	—	2	1
14	4	2	2	—	2	1
15	4	2	2	—	2	2
16	5	2	2	1	2	2
17	5	2	2	2	2	2
18	6†	3	2	2	2	2
19	6†	3	2	2	3	2
20	6†	3	3	2	3	2
21	6†	3	3	2	3	3
22	6†	3	3	3	3	3
23	6†	4	3	3	3	3
24	6†	4	3	3	4	3

† Le niveau 6 est le niveau de lanceur de sorts max. des rôdeurs.

NB : Même si leur Sagesse est élevée, les rôdeurs ne bénéficient pas de sorts de druide supplémentaires. Cette aptitude est réservée aux "vrais" prêtres, c.-à-d. aux clercs et aux druides.

Tableau des sauvegardes du rôdeur

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-2	16	17	14	15	17
3-4	15	16	13	14	16
5-6	13	13	11	12	14
7-8	12	12	10	11	13
9-10	10	9	8	9	11
11-12	9	8	7	8	10
13-14	7	5	5	6	8
15-16	6	4	4	5	7
17-18	5	4	3	4	6
19 et +	4	3	2	3	5

Tableau des chances de toucher du rôdeur

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																			
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
2	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
3	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
4	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
5	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
6	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																				
Niveau	**–10**	**–9**	**–8**	**–7**	**–6**	**–5**	**–4**	**–3**	**–2**	**–1**	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
8	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
9	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
10	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
11	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
12	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1
13	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2
14	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3
15	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4
16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5
17	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6
18	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7
19	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8
20 et +	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9

VOLEUR

Les voleurs se faufilent furtivement dans les sombres allées des cités et vivent d'expédients. Ce sont souvent des membres de la classe criminelle de basse extraction, généralement entraînés par une guilde de voleurs aux arts du cambriolage et de la discrétion. Il n'est pas rare qu'un voleur recherche à acquérir de grandes richesses en embrassant la vie d'aventurier, tout particulièrement lorsque les circonstances exigent d'adopter un profil bas pendant quelques temps.

La plupart des voleurs sont issus des grandes cités grouillantes de monde, où une guilde de voleurs est souvent la seule source de justice et où elle exerce autant de pouvoir que le gouvernement légitime de la cité. Bien entendu, tous les voleurs ne font pas partie d'une guilde. Certains agissent en indépendants et échappent à la fois aux autorités et à la guilde, ce qui leur vaut de vivre sur le fil du couteau. Certains autres travaillent du côté de la loi ; il s'agit alors d'agents ou d'espions qui utilisent leurs compétences dans des buts plus acceptables (bien que tout aussi dissimulés). L'alignement d'un personnage voleur doit être neutre ou mauvais. Cependant, les voleurs peuvent être neutre bon en raison de la composante neutre de cet alignement.

Les groupes d'aventuriers perspicaces emploient presque toujours un voleur car les talents d'un tel personnage sont inestimables lorsqu'il est nécessaire d'atteindre des endroits inaccessibles en grimpant aux murs, en crochetant des serrures, etc. En outre, les donjons contiennent souvent des pièges qu'il faut localiser et désarmer, et la ruse et la discrétion du voleur font de lui un éclaireur particulièrement utile.

Dans OSRIC, les voleurs sont basés sur les modèles des personnages de fiction et de légende, particulièrement sur ceux qui peuplent les œuvres de Fritz Leiber et de Jack Vance. Le cycle de "Lankhmar" de Leiber est particulièrement recommandé en raison de la description qu'il fournit sur le fonctionnement d'une guilde de voleurs typique ; et l'aptitude qui permet à un voleur de haut niveau de lire (ou de mal lire) des parchemins magiques est un clin d'œil au Cugel de Vance.

Le personnage du voleur

Caractéristiques min. : For 6, Dex 9, Con 6, Int 6, Cha 6
Type de Dé de Vie : d6 (max. 10)
Alignement : N'importe quel alignement neutre ou mauvais
Bonus d'expérience : Dextérité ≥ 16
Armures/boucliers autorisés : Cuir ou cuir clouté uniquement, pas de bouclier
Armes autorisées : Dague, fléchette, fronde, gourdin, huile, épées à une main (sauf les épées bâtardes)
Compétences martiales : 2 + 1 tous les 4 niveaux
Malus au toucher en cas d'incompétence : –3
Spécialisation martiale : —

Aptitudes de classe du voleur

Attaque de dos : Si le voleur s'approche de sa cible sans se faire remarquer et qu'il la frappe à l'aide d'une arme de corps-à-corps, l'attaque est effectuée avec un bonus de +4 au toucher (au lieu du bonus normal de +2). Les dégâts d'une attaque de dos sont doublés — ou triplés dans le cas d'un voleur de niveau 5 ou plus. Les voleurs de niveau 9 ou plus quadruplent ces dégâts, tandis que les voleurs de niveau 13 ou plus quintuplent le résultat du dé de dégâts. Les modificateurs aux dégâts (tels que ceux qui sont accordés par la Force ou par la magie) ne sont pas multipliés lors d'une attaque de dos.

Escalade : L'escalade représente l'aptitude d'un voleur à grimper aux murs et autres surfaces verticales, à se cramponner aux plafonds et à accomplir bien d'autres prouesses d'escalade normalement impossibles. Normalement, des jets d'escalade doivent être répétés tous les trois mètres d'escalade. Etant donné que les personnages non voleurs ne peuvent pas grimper aux murs, aux falaises ou à toute surface verticale sans utiliser une corde ou avoir recours à la magie, la présence d'un voleur est vitale dans de nombreux groupes d'aventuriers.

Déceler des pièges : Pour un voleur, cette aptitude représente son inspection visuelle instantanée d'une zone inconnue, à la recherche d'indices infimes révélant que quelque chose d'intéressant ou de dangereux peut être dissimulé à proximité. L'utiliser nécessite un tour complet (10 minutes).

Se cacher dans les ombres : Pour pouvoir utiliser cette aptitude, il faut que des zones d'ombre soient présentes. Mais si son jet est réussi, le voleur est effectivement invisible jusqu'à ce qu'il perpétue une attaque ou qu'il quitte les ombres. Cette aptitude peut également être utilisée pour se fondre dans une foule plutôt que pour disparaître dans les ombres.

Déplacement silencieux : L'utilisation de ce talent permet au voleur de se déplacer dans un silence quasi surnaturel, et ce même sur des surfaces tels que des planchers grinçants.

Crochetage/désamorçage : Ouvrir des serrures et désamorcer des pièges (sans les déclencher) est un talent unique aux voleurs : aucune autre classe de personnage ne peut tenter avec succès ces opérations. Un voleur peut également armer des pièges (avec les mêmes chances de réussite que pour les désamorcer).

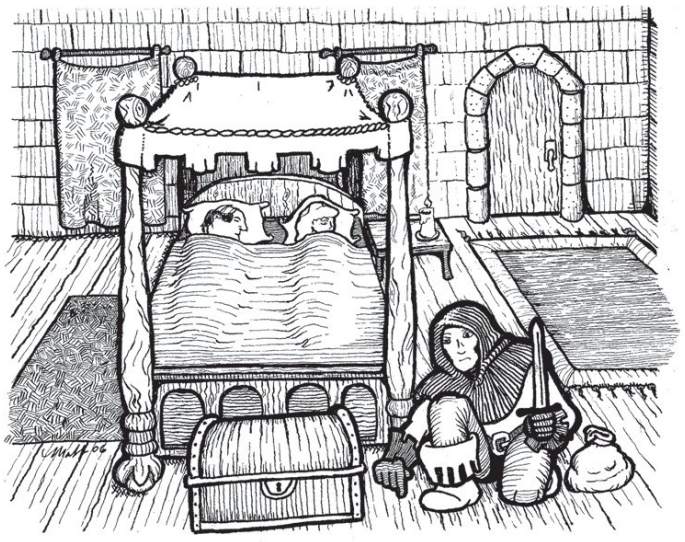
Vol à la tire : Si le jet de vol à la tire du voleur échoue de 20% ou plus, alors sa tentative a été découverte et la victime désignée réagira quasiment toujours de façon hostile.

Lecture des langues : Le voleur peut tenter de lire des langues inconnues et des messages codés, à condition qu'il ne s'agisse pas de textes magiques.

Patois des voleurs : Les voleurs disposent de leur propre langue.

Aptitudes avancées

Lecture de parchemins (10ème) : Lorsqu'un voleur atteint le niveau 10, son degré d'entraînement est tel qu'il lui permet de lancer des sorts à partir de parchemins profanes ou fantomatiques (c.-à-d. de magicien ou d'illusionniste). Toutefois, la réussite n'est pas garantie. Le voleur doit faire un jet en fonction de son Intelligence, tout comme un magicien ou un illusionniste. Et si le résultat des dés est insuffisant pour permettre au voleur de lancer le sort, alors l'incantation échoue, peut-être même (au choix du MJ) avec des conséquences totalement imprévues.



Progression des niveaux du voleur

Niveau	Points d'expérience	Dés de Vie (d6)	Notes
1	0	1	
2	1 250	2	
3	2 500	3	
4	5 000	4	
5	10 000	5	
6	20 000	6	
7	40 000	7	
8	70 000	8	
9	110 000	9	
10	160 000	10	Maître voleur Lecture de parchemins
11	220 000	10+2*	
12	440 000	10+4*	

* Constitution : Le modificateur au nombre de pv ne s'applique plus. Chaque niveau au-delà de ce tableau nécessite 220 000 points d'expérience de plus et accorde +2 points de vie.

Tableau des compétences du voleur — chances de base

Niveau	Escalade	Déceler des pièges	Entendre des bruits	Se cacher dans les ombres	Déplacement silencieux	Crochetage/ désamorçage	Vol à la tire	Lecture des langues
1	80%	25%	10%	20%	20%	30%	35%	1%
2	82%	29%	13%	25%	25%	34%	39%	5%
3	84%	33%	16%	30%	30%	38%	43%	10%
4	86%	37%	19%	35%	35%	42%	47%	15%
5	88%	41%	22%	40%	40%	46%	51%	20%
6	90%	45%	25%	45%	45%	50%	55%	25%
7	91%	49%	28%	50%	50%	54%	59%	30%
8	92%	53%	31%	55%	55%	58%	63%	35%
9	93%	57%	34%	60%	60%	62%	67%	40%
10	94%	61%	37%	65%	65%	66%	71%	45%
11	95%	65%	40%	70%	70%	70%	75%	50%
12	96%	69%	43%	75%	75%	74%	79%	55%
13	97%	73%	46%	80%	80%	78%	83%	60%
14	98%	77%	49%	85%	85%	82%	87%	65%
15	99%	81%	52%	90%	90%	86%	90%	70%
16	99%	85%	55%	91%	91%	90%	91%	75%
17	99%	89%	58%	92%	92%	92%	92%	80%
18	99%	91%	61%	93%	93%	93%	93%	85%
19	99%	93%	64%	94%	94%	94%	94%	90%
20	99%	95%	67%	95%	95%	95%	95%	92%
21	99%	97%	70%	96%	96%	96%	96%	94%
22	99%	99%	73%	97%	97%	97%	97%	96%
23	99%	99%	76%	98%	98%	98%	98%	98%
24	99%	99%	79%	99%	99%	99%	99%	99%

Tableau des compétences du voleur — modificateurs de Dextérité

Dextérité	Escalade	Déceler des pièges	Entendre des bruits	Se cacher dans les ombres	Déplacement silencieux	Crochetage/ désamorçage	Vol à la tire	Lecture des langues
9	—	–15%	—	–10%	–20%	–10%	–15%	—
10	—	–10%	—	–5%	–15%	–5%	–10%	—
11	—	–5%	—	—	–10%	—	–5%	—
12	—	—	—	—	–5%	—	—	—
13	—	—	—	—	—	—	—	—
14	—	—	—	—	—	—	—	—
15	—	—	—	—	—	—	—	—
16	—	—	—	—	—	+5%	—	—
17	—	+5%	—	+5%	+5%	+10%	—	—
18	—	+10%	—	+10%	+10%	+15%	+5%	—
19	—	+15%	—	+15%	+15%	+20%	+15%	—

Tableau des compétences du voleur — modificateurs raciaux

Race	Escalade	Déceler des pièges	Entendre des bruits	Se cacher dans les ombres	Déplacement silencieux	Crochetage/ désamorçage	Vol à la tire	Lecture des langues
Demi-elfe	—	—	—	+5%	—	—	+10%	—
Demi-orque	+5%	+5%	+5%	—	—	+5%	–5%	–10%
Elfe	–5%	+5%	+5%	+10%	+5%	–5%	+5%	+10%
Gnome	–15%	—	+5%	—	—	+10%	—	—
Halfelin	–15%	—	+5%	+15%	+15%	—	+5%	–5%
Humain	+5%	—	—	—	—	+5%	—	—
Nain	–10%	+15%	—	—	–5%	+15%	—	–5%

Note : A l'appréciation du MJ, aucune combinaison de modificateurs ne peut réduire ou augmenter les chances de succès d'un voleur dans une compétence de voleur au-dessous de 1% ou au-dessus de 99%. En d'autres termes, il y aura toujours une petite chance de réussite ou un risque d'échec, à moins que le MJ ne décide que les circonstances ne soient exceptionnelles.

Tableau des sauvegardes du voleur

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-4	14	16	13	12	15
5-8	12	15	12	11	13
9-12	10	14	11	10	11
13-16	8	13	10	9	9
17-20	6	12	9	8	7
21 et +	4	11	8	7	5

Tableau des chances de toucher du voleur

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																				
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-4	26	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
5-8	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
9-12	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
13-16	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
17-20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
21 et +	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

MULTI-CLASSES ET CLASSES DUELLES

Le multi-classage est une option réservée aux personnages non humains ; elle représente la progression simultanée dans plusieurs classes. La dualité de classe est une option réservée aux personnages humains ; elle représente la possibilité de changer de classe et de commencer à avancer uniquement dans une nouvelle classe de personnage. Des renseignements spécifiques sur l'interaction des restrictions et des aptitudes d'un personnage multi-classé sont fournis dans la description raciale de chaque race. Par exemple, les personnages multi-classés gnomes sont limités aux armures de cuir afin de lancer des sorts, tandis que les personnages multi-classés elfes ne sont pas limités en la matière. Ces restrictions reflètent la nature particulière des races non humaines et sont par conséquent détaillées dans les descriptions des races. Il existe cependant une règle générale qui veut qu'un clerc/guerrier puisse utiliser des armes pourvues d'une lame. Lorsqu'un personnage non humain possède plus d'une classe de personnage, tous les points d'expérience que le personnage obtient sont divisés équitablement entre ses différentes classes, même si le personnage ne peut plus progresser dans l'une de ses classes.

Lorsque le personnage progresse dans l'une de ses classes, ses points de vie supplémentaires sont déterminés en jetant le dé approprié (un d4 pour les magiciens et les illusionnistes, un d6 pour les voleurs et les assassins, etc.), en ajoutant au résultat obtenu le modificateur de Constitution approprié, puis en divisant le total par le nombre de classes possédées (ex. : par deux pour un clerc/voleur ou par trois pour un guerrier/clerc/magicien).

Il est donc parfaitement possible qu'un personnage multi-classé soit à des niveaux d'expérience différents dans ses différentes classes. Ainsi, par exemple, un clerc/assassin demi-orque de niveau 14/15 est possible.

Règle optionnelle : Certains MJ limitent les guerriers/magiciens et les guerriers/magiciens/clercs elfes et demi-elfes dans le choix des armures qu'ils peuvent porter afin de lancer des sorts. Si cette règle optionnelle entre en jeu, un tel personnage ne pourra lancer des sorts profanes que s'il ne porte aucune armure — à moins qu'il ne porte une cotte de mailles elfique. Mais le personnage pourra lancer des sorts divins quelle que soit l'armure qu'il porte. (Cette règle considère que la cotte de mailles elfique est spécialement conçue pour permettre aux guerriers/magiciens de l'utiliser.)

Les personnages à **classes duelles** sont des humains qui choisissent, de façon irrévocable, de passer d'une classe à une autre. La classe de personnage d'un non humain représente des talents et des aptitudes qui sont, en quelque sorte, plus innés chez lui que chez un humain. Les humains sont plus flexibles et peuvent généralement devenir plus compétents que les non humains dans n'importe quelle classe, mais ils n'ont pas les talents innés des autres races et ne peuvent donc pas se concentrer sur plus d'une classe à la fois.

Afin de pouvoir passer d'une classe à une autre, le personnage humain doit avoir un score de 15 ou plus dans la(les) caractéristique(s) pré-requise(s) de la classe d'origine et un score de 17 ou plus dans la(les) caractéristique(s) pré-requise(s) de la nouvelle classe. Le personnage conserve ses points de vie. Il a le droit d'utiliser les aptitudes particulières de sa classe d'origine, mais cela l'oblige à renoncer à tous les points d'expérience acquis au cours de cette aventure (et déterminés par le MJ). Cette restriction persiste jusqu'à ce que le personnage atteigne, dans sa nouvelle classe, un niveau supérieur à celui de sa classe d'origine.

Lorsque le personnage commence à apprendre une nouvelle classe, il acquiert les aptitudes de la nouvelle classe en tant que membre de niveau 1 de cette classe et tout nouveau point d'expérience est appliqué à progresser dans la nouvelle classe. Le personnage ne gagne aucun point de vie supplémentaire tant que son niveau dans la nouvelle classe n'a pas dépassé celui de sa classe d'origine ; à partir de cet instant, les points de vie du personnage progressent selon la nouvelle classe.

A la différence des personnages multi-classés, les personnages à classes duelles ne peuvent pas effectuer en même temps les fonctions de plusieurs classes différentes. Ainsi, par exemple, un guerrier/magicien elfe peut lancer des sorts profanes tout en portant une armure, mais un humain à classes duelles de guerrier et de magicien devra retirer son armure pour ce faire.

Cependant, avec les personnages à classes duelles, toutes les combinaisons de classes sont possibles, à condition que le personnage se qualifie en termes de caractéristiques et que son alignement réponde aux restrictions en la matière. En théorie, un personnage possédant des caractéristiques très élevées pourrait devenir un clerc/paladin ou un magicien/illusionniste.

ALIGNEMENT

L'alignement représente la place d'un personnage dans la bataille omniprésente entre le bien et le mal. Et le long de l'axe loi/chaos, il représente également l'approche du personnage vis-à-vis de ce conflit. L'alignement est plus qu'une simple philosophie ; dans l'univers du jeu, le mal et le bien sont bel et bien réels. Une personne mauvaise porte le venin de son alignement au cœur de son âme, et des sorts magiques peuvent même être utilisés pour en détecter la marque. En général, les alignements bons collaboreront ensemble, bien qu'il puisse très bien exister des malentendus et des désagréments entre des personnages d'alignements bons différents. Les relations entre ceux d'alignements mauvais seront généralement basées sur le pouvoir et la peur, bien que de nombreux individus et monstres d'alignement mauvais sont des suivants naturels qui ne chercheront pas à usurper le pouvoir, mais plutôt à s'allier avec les plus puissants et à les servir. Les dictats moraux de l'alignement ne sont aucunement liés à la culture : ils constituent une réalité objective. Si un barbare vient d'une société qui tue les faibles, il est mauvais s'il adhère à cette pratique, et ce même si celle-ci est considérée comme nécessaire ou bénéfique dans cette culture. Une telle culture est mauvaise.

Chaque alignement dispose d'une "langue d'alignement" spécifique à cet alignement ; elle permet à des personnages de cet alignement de communiquer entre eux jusqu'à un certain degré. Les langues d'alignement ne sont pas précisément des langues ; ils n'ont pas de forme écrite mais peuvent tout de

même se révéler être un mode de communication efficace puisqu'ils consistent en une série de mots, de gestes et d'expressions faciales. Les langues d'alignement ne sont pratiquement jamais utilisées, à moins que celui qui prend la parole ne soit certain qu'il ne sera entendu que par des membres du même alignement.

Veuillez noter que les créatures d'un alignement particulier ne parleront pas toutes leur langue d'alignement, bien que les demi-humains et les humanoïdes la parleront probablement. Une créature telle que la chimère, par exemple, est non humanoïde et généralement mauvaise par nature plutôt que par choix ; ainsi, son alignement peut être chaotique mauvais mais elle ne parlera pas la langue de l'alignement chaotique mauvais. Un gnoll, cependant, est humanoïde et mauvais par choix tout autant que par nature ; il aura donc tendance à parler la langue de l'alignement chaotique mauvais.

LES NEUF ALIGNEMENTS

Neuf alignements distincts définissent toutes les combinaisons possibles entre l'axe loi/chaos et l'axe bien/mal. Rappelez-vous que des individus s'écartent de cette norme et qu'un personnage donné peut agir plus ou moins en accord avec son alignement d'un jour à l'autre. Utilisez ces descriptions comme des conseils plutôt que comme des directives imposées.

Loyal bon ; "croisé" : Un personnage loyal bon agit en conformité avec ce que l'on attend ou exige d'une personne bonne. Il est la combinaison d'un engagement à s'opposer au mal et d'une discipline à combattre avec acharnement. Normalement, il dit la vérité, honore sa parole, aide ceux qui sont dans le besoin et s'élève contre les injustices. Un personnage loyal bon répugne à voir les coupables s'en tirer sans être punis. Généralement, les personnages loyaux bons cherchent à rassembler les valeurs de l'honneur et de la compassion.

Neutre bon ; "bienfaiteur" : Un personnage neutre bon fait au mieux ce qu'une personne bonne peut faire. Il se voue à aider les autres. Il pourrait travailler avec ou pour des rois et des magistrats, mais ne se sentira pas redevables envers eux s'il pense qu'ils ne servent pas la cause du bien. Les personnages neutres bons s'efforcent de faire ce qui est bon sans faire preuve d'une quelconque tendance pour ou contre l'ordre (et les lois).

Chaotique bon ; "rebelle" : Un personnage chaotique bon agit comme le lui indique sa conscience, avec peu d'égards pour ce que les autres pourraient attendre de sa part. Il trace sa propre route, tout en restant généralement aimable et bienveillant. Il croit en la bonté et l'honneur personnel, mais se soucie peu des lois et des règlements.

Un tel personnage dédaigne ceux qui cherchent à intimider les autres et à leur dire ce qu'ils doivent faire. Il se fie à sa propre boussole morale qui, bien que de nature bonne, peut être en contradiction avec celle de la société. Les personnages chaotiques bons apprécient cette combinaison entre un cœur bon et un esprit libre.

Loyal neutre ; "juge" : Un personnage loyal neutre agit conformément à ce que lui dicte la loi, la tradition ou un code personnel. L'ordre et l'organisation passent avant toute chose. Il peut croire en un ordre personnel et vivre en souscrivant à un code ou à une norme, ou bien il peut croire en un ordre pour tous, favorisant en cela un gouvernement à la fois puissant et organisé. Les personnages loyaux neutres apprécient la fiabilité et l'honneur et certains d'entre eux peuvent se montrer plutôt zélés à vouloir faire pénétrer ces valeurs dans la société ou chez les autres individus.

Neutre : Un personnage neutre ne voue aucune allégeance particulière vis-à-vis du bien et du mal ou bien vis-à-vis de la loi et du chaos. La plupart des personnages neutres font montre d'un manque de conviction ou de tendance plutôt qu'un engagement envers la neutralité. De tels personnages pensent généralement que le bien est préférable au mal — après tout, ils préfèrent avoir des voisins et des dirigeants bons plutôt que des mauvais.

Mais de tels personnages ne sont pas personnellement voués à soutenir le bien d'une manière abstraite ou universelle, surtout lorsqu'il y a un trésor à la clé. D'un autre côté, certains personnages neutres sont moralement dévoués envers la neutralité. Ils perçoivent le bien, le mal, la loi et le chaos comme des préjudices et de dangereux extrêmes, et ils préconisent et défendent la neutralité comme étant, à long terme, la voie la meilleure et la mieux équilibrée.

Chaotique neutre ; "esprit libre" : Un personnage chaotique neutre suit ses propres caprices. Il est avant tout un individualiste. Il chérit sa propre liberté mais ne cherche pas à protéger la liberté des autres. Il évite l'autorité, n'admet pas les restrictions et défie les traditions.

Normalement, un personnage chaotique neutre ne cherche pas de son plein gré à briser des organisations et ne suit aucun programme d'anarchie générale. Pour se comporter de la sorte, il devrait être motivée par le bien (et un désir de libérer les autres) ou par le mal (et un désir de voir souffrir ceux qui sont différents de lui).Un personnage chaotique neutre peut être imprévisible, mais son comportement n'est normalement pas totalement aléatoire.

Loyal mauvais ; "dominateur" : Un individu loyal mauvais prend méthodiquement ce qu'il désire, dans les limites de son code de conduite, sans aucun égard envers ceux à qui il porte préjudice. Il se soucie de la tradition, de la loyauté et de l'ordre, mais pas de la liberté, de la dignité ou de la vie. Il se plie aux règles mais sans pitié ni compassion. Il se sent à l'aise au sein d'une hiérarchie et souhaiterait régner, même s'il ne dédaigne pas servir. Il condamne les autres en fonction de leur race, de leur religion, de leur patrie ou de leur rang social, pas en fonction de leurs actes. Il répugne à briser des lois ou des promesses.

Cette répugnance vient en partie de sa nature et en partie parce qu'il dépend de l'ordre pour sa propre protection face à ceux qui s'opposent à lui en des termes moraux. Certains personnages loyaux mauvais ont des tabous particuliers, comme de ne pas tuer de sang froid (mais en ayant des sous-fifres pour le faire). Ils s'imaginent que de tels scrupules les placent au-dessus des brigands dénués de principes. Certaines personnes et créatures loyales mauvaises se vouent au mal avec un zèle semblable à celui d'un croisé voué au bien.

Mis à part le fait qu'ils sont enclins à maltraiter les autres à leurs propres fins, ils prennent plaisir à répandre le mal comme une fin en soi. Ils peuvent également penser que faire le mal est un devoir envers une divinité ou un maître mauvais. L'alignement loyal mauvais est parfois appelé "diabolique" parce que les diables sont l'incarnation de cet alignement.

Neutre mauvais ; "malfaiteur" : Un individu neutre mauvais se permet de faire n'importe quoi. Il pense uniquement à sa propre personne. Il ne verse aucune larme pour ceux qu'il tue, que ce soit pour le profit, pour le sport ou par commodité. Il n'aime pas l'ordre et ne se fait aucune illusion que s'il suivait des lois, des traditions ou des codes, cela le rendrait meilleur ou plus noble. D'un autre côté, il n'a ni la nature impétueuse ni l'amour du conflit que possède un individu chaotique mauvais. Certains individus neutres mauvais voient le mal comme un idéal et commettent le mal avec le mal pour seul but. Plus souvent, de tels malfaiteurs sont voués à des divinités ou à des sociétés secrètes maléfiques.

Chaotique mauvais ; "destructeur" : Un personnage chaotique mauvais fait tout ce que sa cupidité, sa haine et son vice pour la destruction le poussent à accomplir. Il est

colérique, vicieux, arbitraire, violent et imprévisible. Si son objectif consiste à rafler ce qu'il peut, il se montrera alors impitoyable et brutal. S'il a pour objectif de répandre le mal et le chaos, il se montrera pire encore. Il peut préparer des plans bien en avance, mais leur réalisation se fera souvent au petit bonheur la chance, et s'il forme un groupe, celui-ci sera désorganisé.

Typiquement, les créatures chaotiques mauvaises ne peuvent être poussées à travailler de concert que par la force et leur leader ne reste à sa place que tant qu'il parvient à déjouer les tentatives visant à le renverser ou à l'assassiner. L'alignement chaotique mauvais est parfois appelé "démoniaque" parce que les démons sont l'incarnation de cet alignement. Cet alignement représente la destruction de la beauté et de la vie, mais également de l'ordre dont dépendent la beauté et la vie.

ARGENT

Dans OSRIC, les pièces sont lourdes : vingt pièces pèsent un kg. Elles sont également importantes lorsque vous suivez la progression de l'expérience des personnages puisque l'or que le groupe récupère est converti en expérience, à un taux de 1 po = 1 px. (Le MJ peut très bien décider de réduire les récompenses en points d'expérience pour les quantités d'or importantes acquises au prix de risques relativement faibles.) Dans, OSRIC, les prix excèdent normalement de beaucoup les prix tels qu'ils étaient pratiqués dans le monde médiéval réel. L'or étant largement disponible, sa valeur est relativement faible. L'objectif de tout cela est de permettre aux MJ de placer des trésors tels que ceux qui sont mentionnés dans les œuvres de littérature fantastique — d'énormes tas d'or, de grosses pierres précieuses et des bijoux magnifiques — sans pour autant détruire l'économie fantastique de son jeu.

L'une des hypothèses fondamentales de motivation dans les jeux compatibles avec OSRIC est que les personnages joueurs sont, au moins partiellement, motivés par le désir (ou le besoin) de richesse. Ce n'est pas forcément pour des raisons de cupidité ; un personnage clerc ou paladin, par exemple, peut chercher à acquérir de l'argent pour le donner aux pauvres ou pour permettre à ses supérieurs de bâtir une nouvelle église. Quelle que soit la façon dont c'est géré, les mécanismes du jeu récompensent spécifiquement l'acquisition d'argent ; par conséquent, des joueurs accomplis auront tendance à en trouver des quantités phénoménales !

Les MJ astucieux utiliseront généralement tous les outils à leur disposition pour s'assurer qu'en dépit de tout l'argent qui échoue entre les mains des joueurs, d'autres pressions maintiendront un niveau de dépenses élevé. En particulier, les coûts de l'entraînement (voir Chapitre III) absorberont la majorité des recettes des personnages de bas niveau. Et si les joueurs sont suffisamment talentueux et chanceux pour que leurs personnages survivent et atteignent des niveaux élevés, ils se rendront vite compte que la construction et l'entretien d'une place forte réduit considérablement leur budget ; quant à la création d'objets magiques, elle est encore plus ruineuse.

Cette quête permanente d'argent devrait servir à motiver les personnages joueurs à explorer de sombres donjons, à chercher des dragons et leurs vastes trésors, et à rechercher toute autre sorte de profit !

Les jeux compatibles avec OSRIC utilisent normalement les taux d'échange suivants en matière d'argent. Bien entendu, la campagne spécifique d'un MJ peut les modifier mais, dans ce cas, le MJ devrait penser à revoir les listes de prix fournies dans la section suivante.

1 pièce de platine = 5 pièces d'or
1 pièce d'or = 2 pièces d'électrum
1 pièce d'or = 10 pièces d'argent
1 pièce d'or = 100 pièces de cuivre

Chaque personnage commence le jeu avec une certaine quantité d'argent destinée à acheter son équipement initial — cette quantité dépend de la classe du personnage. Les clercs et les druides reçoivent 30-180 po (3d6×10) ; les guerriers, les rôdeurs et les paladins reçoivent 50-200 po ((3d6+2)×10) ; les magiciens et les illusionnistes reçoivent 20-80 po (2d4×10) ; les voleurs et les assassins reçoivent 20-120 po (2d6×10). Les individus multi-classés reçoivent le montant qui correspond à leur classe la plus riche (ainsi, un guerrier/voleur reçoit l'argent initial d'un guerrier, tandis qu'un clerc/magicien reçoit l'argent initial d'un clerc).

EQUIPEMENT

La table suivante suggère les prix de l'équipement général dans une campagne typique. Les joueurs devraient consulter leur MJ pour savoir si ces prix s'appliquent à sa campagne spécifique.

Objet	Poids	Prix
Ale (une pinte)	0,5	1 pa
Baril (vide)	15	2 po
Bœuf	(—)	15 po
Bois de chauffage (1 jour)	10	1 pc
Bottes souples	1,5	1 po
Bottes lourdes	2,5	2 po
Bougie de cire	—	1 pc
Bourse, petite (vide)	0,5	2 pa
Bourse, grande (vide)	1	4 pa
Bouteille (de vin) en verre	0,5	2 po
Bracelet en cuir (d'archer)	0,5	8 pa
Briquet d'amadou	—	1 po
Caisse (vide)	7,5	1 po
Cape	1	3 pc
Carquois, 12 carreaux (vide)	0,5	12 pa
Carquois, 24 carreaux (vide)	1	3 po
Carquois, 12 flèches (vide)	0,5	1 po
Carquois, 24 flèches (vide)	1	25 pa
Cartable (vide)	2,5	1 po
Ceinture	—	5 pa
Chaîne (3 m)	5	30 po

Objet	Poids	Prix
Chariot, petit	(—)	100 po
Chariot, grand	(—)	250 po
Chaudron et trépied	7,5	2 po
Chausse-trapes	1	1 po
Chausses	—	1 po
Chaussures ordinaires	0,5	5 pa
Chaussures de noble	0,5	≥30 po
Cheval de monte	(—)	8 po
Cheval de trait	(—)	15 po
Cheval (roncin)	(—)	25 po
Cheval (palefroi)	(—)	≥40 po
Cheval de guerre léger	(—)	≥200 po
Cheval de guerre moyen	(—)	≥350 po
Cheval de guerre lourd	(—)	≥500 po
Clochette	—	1 po
Coffre (vide)	12,5	2 po
Corde en chanvre (15 m)	5	1 po
Corde en soie (15 m)	2,5	10 po
Couverture en laine	1	5 pc
Craie (un morceau)	—	1 pc
Dés en os (la paire)	—	5 pa

Objet	Poids	Prix
Dés pipés (la paire)	—	5 po
Eau bénite (une fiole)	0,25	25 po
Echelle (3 m)	10	5 pa
Etui à parchemin en cuir	0,25	1 po
Etui à parchemin en os	0,25	4 po
Fibule	—	4 pa
Ficelle de lin (30 m)	0,25	8 pc
Fil et aiguille	—	3 pc
Filet de pêche (2,25 m²)	—	1 pa
Fiole en cuir	—	3 pc
Gants de chevreau (la paire)	0,25	3 po
Grappin	4	1 po
Hameçon	—	1 pa
Huile de lampe (une pinte)	0,5	1 pa
Instrument de musique	≥0,5	≥5 po
Lampe en bronze	0,5	1 pa
Lanterne à capuchon	1	7 po
Lanterne œil-de-bœuf	1,5	12 po
Levier	2,5	2 po
Livre de sorts (vierge)	2,5	25 po
Marteau (outil)	1	5 pa

Objet	Poids	Prix
Menottes	1	15 po
Miroir en acier, petit	0,25	20 po
Miroir en argent, petit	0,25	45 po
Mule	(—)	18 po
Outils de voleur	0,5	30 po
Outre d'eau (3 pintes) (vide)	0,5	1 po
Palan	2,5	5 po
Parchemin (une feuille)	—	2 pa
Pelle	4	2 po
Perche (3 m)	4	2 pa
Pierre à aiguiser	0,25	2 pc
Piton	0,25	1 pa
Plume (pour écrire)	—	1 pa
Poêlon	2,5	1 po
Pointes en fer (12)	2,5	1 po

Objet	Poids	Prix
Poney	(—)	12 po
Pot en fer	5	5 pa
Pourpoint en lin	0,5	3 po
Rations standard (1 jour)	1	2 po
Rations de voyage (1 jour)	0,5	6 po
Rênes et bride	2,5	2 po
Robe en lin	0,5	3 po
Robe de soie	0,5	≥60 po
Sac, petit (vide)	0,25	9 pc
Sac, grand (vide)	0,5	15 pc
Sac de couchage	2,5	2 pa
Sac à dos (vide)	5	2 po
Savon (0,5 kg)	0,5	5 pa
Selle et étriers	10	10 po
Serrure	0,5	≥20 po

Objet	Poids	Prix
Sifflet d'alarme	—	8 pa
Symbole saint en bois	0,5	6 pa
Symbole saint en étain	0,5	5 po
Symbole saint en argent	0,5	25 po
Tente	10	10 po
Toge en laine	0,5	5 pc
Toge en lin	0,5	3 po
Toge en soie	0,5	≥50 po
Toile (par m²)	0,5	1 pa
Torche	0,5	1 pc
Tunique de laine	0,5	5 pc
Tunique de banquet	0,5	≥10 po
Vélin (une feuille)	—	3 pa
Vin (une pinte)	0,5	5 pa

Tableau principal des armes

Type d'arme	Dégâts contre les créatures de taille petite ou moyenne	Dégâts contre les créatures de grande taille	Encombrement	Prix
Arme d'hast*	1d6+1	1d10	4	6 po
Bâton	1d6	1d6	2,5	—
Billes de fronde (12)	1d4+1	1d6+1	2	1 po
Carreaux d'arbalète légère (12)	1d4+1	1d4+1	1	2 po
Carreaux d'arbalète lourde (12)	1d6+1	1d6+1	2	4 po
Dague	1d4	1d3	0,5	2 po
Epée (cimeterre)	1d8	1d8	2,5	15 po
Epée courte	1d6	1d8	1,5	8 po
Epée bâtarde (claymore)	2d4	2d8	5	25 po
Epée à deux mains	1d10	3d6	12,5	30 po
Epée large	2d4	1d6+1	4	10 po
Epée longue	1d8	1d12	3,5	15 po
Etoile du matin	2d4	1d6+1	6	5 po
Fléau léger	1d4+1	1d4+1	2	6 po
Fléau lourd	1d6+1	2d4	5	3 po
Flèches (12)	1d6	1d6	2	2 po
Fléchette	1d3	1d2	0,25	2 pa
Gourdin	1d4	1d3	1,5	2 pc
Hache de guerre	1d8	1d8	3,5	5 po
Hachette	1d6	1d4	2,5	1 po
Hallebarde	1d10	2d6	9	9 po
Javelot*	1d6	1d4	1	5 pa
Lance*	1d6	1d8	2,5	1 po
Lance de cavalerie*	2d4+1	3d6	7,5	6 po
Marteau de guerre léger	1d4+1	1d4	2,5	1 po
Marteau de guerre lourd	1d6+1	1d6	5	7 po
Masse légère	1d4+1	1d4+1	2,5	4 po
Masse lourde	1d6+1	1d6	5	10 po
Pic léger	1d4+1	1d4	2	5 po
Pic lourd	1d6+1	2d4	5	8 po
Pierres de fronde (12)	1d4	1d4	1	—
Trident*	1d6+1	3d4	2,5	4 po

* Les armes pointues à longue hampe, comme la lance, la lance de cavalerie (utilisée depuis le sol), les armes d'hasts ou le trident, infligent le double des dégâts lorsqu'elles sont préparées à recevoir une charge et que l'adversaire effectue une charge. La lance de cavalerie inflige le double des dégâts lorsqu'elle est utilisée par un personnage qui chevauche une monture en pleine charge tel qu'un cheval de guerre lourd ou un animal similaire ; si l'attaquant chevauche un cheval de monte ou de cavalerie normal, les dégâts devraient être réduits.

Tableau des armes à distance

Type d'arme	Dégâts contre les les créatures de taille petite ou moyenne	Dégâts contre les créatures de grande taille	Cadence de tir (nombre de tirs par round)	Portée (–2 au toucher par incrément)	Encombrement	Prix
Arbalète légère	1d4+1	1d4+1	1	18 m	2	12 po
Arbalète lourde*	1d6+1	1d6+1	½	18 m	6	20 po
Arc composite court †	1d6	1d6	2	18 m	4,5	75 po
Arc composite long †	1d6	1d6	2	21 m	6,5	100 po
Arc court †	1d6	1d6	2	15 m	4	15 po
Arc long †	1d6	1d6	2	18 m	6	60 po
Dague	1d4	1d3	2	3 m	0,5	2 po
Fléchette	1d3	1d2	3	4,5 m	0,25	2 pa
Fronde	1d4+1 ou 1d4	1d6+1 ou 1d4	1	10,5 m	0,25	5 pa
Gourdin	1d4	1d3	1	3 m	1,5	2 pc
Hachette	1d6	1d4	1	3 m	2,5	1 po
Javelot	1d6	1d4	1	6 m	1	5 pa
Lance	1d6	1d8	1	4,5 m	2,5	1 po
Marteau de guerre léger	1d4+1	1d4	1	3 m	2,5	1 po

* Les arbalètes lourdes ne peuvent pas être utilisées depuis le dos d'un cheval ; seul un fantassin est capable de les armer correctement avant de pouvoir tirer.

† Certains arcs spécialement fabriqués (et vendus à un prix spécial, s'ils sont à vendre — à la discrétion du MJ) permettent à leur utilisateur d'ajouter leur bonus de Force aux dégâts infligés avec une telle arme. Autrement, dans le cas des armes à distance, le bonus aux dégâts dû à la Force est réservé aux armes de jet (dagues, fléchettes, gourdins, hachettes, javelots, lances et marteaux).

ARMURES

Tableau des armures n°1

Type d'armure	Encombrement*	Vitesse de déplacement max.	Effet sur la CA (CA de base = 10)	Prix
Gambeson matelassé	5 kg	27 m	–2	4 po
Armure de cuir	7,5 kg	36 m	–2	5 po
Armure de cuir cloutée	10 kg	27 m	–3	15 po
Armure annelée	17,5 kg	27 m	–3	30 po
Armure d'écailles ou lamellaire	20 kg	18 m	–4	45 po
Chemise ou haubert de mailles	15 kg	27 m	–5	75 po
Cotte de mailles elfique	7,5 kg	36 m	–5	non vendue
Clibanion	20 kg	18 m	–6	80 po
Crevice	17,5 kg	27 m	–6	90 po
Armure à plaques	22,5 kg	18 m	–7	400 po
Bouclier, petit	2,5 kg	—	–1	10 po
Bouclier, moyen	4 kg	—	–1	12 po
Bouclier, grand	5 kg	—	–1	15 po

* Pour une armure non magique. Une armure magique n'a pas d'encombrement et permet une vitesse de déplacement max. supérieure de 9 m par rapport à la normale (jusqu'à 36 m). Les boucliers magiques pèsent autant que des boucliers normaux du même type.

Tableau des armures n°2

Type d'armure	Valeur de CA
Aucune	10
Bouclier seul	9
Cuir ou gambeson matelassé	8
Cuir clouté ou armure annelée	7
Armure d'écailles ou lamellaire	6
Chemise ou haubert de mailles	5
Clibanion ou crevice	4
Armure à plaques	3

Le score de CA d'un personnage utilisant un bouclier est amélioré d'un point ; ainsi, un personnage portant une armure de cuir et un bouclier dispose d'une CA 7, tandis qu'un personnage avec armure à plaques et bouclier a une CA 2. Une armure magique +1 réduit la CA de 1, une armure magique +2 réduit la CA de 2, etc. Par principe, un objet magique affublé d'un bonus positif indique qu'il est bénéfique, mais puisque la CA suit une échelle descendante, plus le score de CA est faible, meilleure est la protection correspondante.

Les boucliers n'affectent PAS la classe d'armure lorsque la cible est attaquée de dos. De même, un individu attaqué par plusieurs adversaires peut seulement utiliser le bouclier contre une (dans le cas d'un petit bouclier), deux (dans le cas d'un bouclier moyen) ou trois (pour un grand bouclier) attaques au cours du même round ; ainsi, la CA a tendance à se détériorer contre plusieurs adversaires.

Cette table ne doit pas être utilisée pour extrapoler le type des armures des monstres. Ces armures sont assignées plutôt que calculées. Par exemple, la plupart des hobgobelins ont une CA 5, mais cela ne veut pas dire qu'un hobgobelin porte automatiquement une cotte de mailles valant 75 po ! Plus vraisemblablement, la créature est vêtue d'un assemblage de morceaux d'armures de valeur négligeable, mais sa classe d'armure est égale à 5 en raison de ses talents martiaux et des besoins du système de jeu.

La maille elfique équivaut à une cotte de mailles normale, sauf pour le calcul de son poids et pour son encombrement. Elle est rarement vendue, mais des cottes de mailles elfiques sont parfois fabriquées par des maîtres artisans elfes et données à ceux qui ont accompli quelque service inestimable envers la race elfique. 99% de ces cottes de mailles sont accordées aux elfes et la majorité du pourcent restant est accordée aux humains et aux demi-elfes. Les cottes de mailles elfiques de taille naine (ou plus petites) sont considérablement rares.

Le harnois est optionnel et plutôt anachronique (et donc exclu des tableaux standards). Il s'agit de l'armure à plaques Gothique ou Milanaise du 15ème siècle. Si le harnois est utilisé dans une campagne, il est affublé d'un modificateur à la CA de –8 (c.-à-d. que harnois et bouclier équivaut à une CA 1) et d'une vitesse de déplacement max. de 27 m. Certains MJ peuvent également souhaiter autoriser le harnois complet, qui est l'armure à plaques de joute ou de tournoi de la même période historique ; son modificateur à la CA est égal à –9 et sa vitesse de déplacement max. est de 18 m.

Les druides n'ont droit qu'aux armures qui ne contiennent pas de métal. Ils sont autorisés à porter du cuir (le cuir clouté est optionnel, à la discrétion du MJ) et des boucliers qui ne sont pas cerclés de métal. Un bouclier en bois cerclé de cuir brut coûte le même prix et dispose des mêmes caractéristiques qu'un petit bouclier.

Les voleurs sont limités aux armures de cuir ou matelassées. Quelques MJ généreux autorisent les voleurs à porter du cuir clouté ou de la maille elfique.

Normalement, les gantelets et les heaumes des armures à plaques doivent être ôtés avant de pouvoir utiliser des armes à distance tels que les arcs.

TAILLE ET POIDS (REGLE OPTIONNELLE)

Certains MJ et/ou joueurs préfèrent assigner à leur personnage une taille et un poids en fonction de ses caractéristiques et de son histoire personnelle, tandis que d'autres ne s'embêtent pas avec ces détails. Ces deux approches sont toutes deux acceptables. Enfin, certains groupes préfèrent utiliser des tables aléatoires pour ce genre de choses ; c'set pour ces groupes que vous sont fournies les tableaux suivants.

Demi-elfe masculin

d%	Description	Taille	Poids
01-10	Petit	1m53 + 1d10 cm	52,5 kg + 1d10 kg
11-30	Mince	1m63 + 1d10 cm	57,5 kg + 1d10 kg
31-70	Normal	1m65 + 1d10 cm	62,5 kg + 1d10 kg
71-80	Corpulent	1m65 + 1d10 cm	67,5 kg + 1d10 kg
81-95	Grand	1m75 + 1d10 cm	67,5 kg + 1d10 kg
96-00	Géant	1m83 + 1d10 cm	72,5 kg + 1d10 kg

Demi-elfe féminin

d%	Description	Taille	Poids
01-15	Petite	1m43 + 1d10 cm	40 kg + 1d10 kg
16-30	Svelte	1m53 + 1d10 cm	45 kg + 1d10 kg
31-65	Normale	1m55 + 1d10 cm	50 kg + 1d10 kg
66-85	Charnue	1m55 + 1d10 cm	55 kg + 1d10 kg
86-95	Grande	1m65 + 1d10 cm	55 kg + 1d10 kg
96-00	Géante	1m73 + 1d10 cm	60 kg + 1d10 kg

Demi-orque masculin

d%	Description	Taille	Poids
01-10	Petit	1m58 + 1d10 cm	65 kg + 1d10 kg
11-25	Mince	1m68 + 1d10 cm	70 kg + 1d10 kg
26-55	Normal	1m70 + 1d10 cm	75 kg + 1d10 kg
56-85	Corpulent	1m70 + 1d10 cm	82,5 kg + 1d10 kg
86-95	Grand	1m80 + 1d10 cm	80 kg + 1d10 kg
96-00	Géant	1m88 + 1d10 cm	85 kg + 1d10 kg

Demi-orque féminin

d%	Description	Taille	Poids
01-15	Petite	1m45 + 1d10 cm	50 kg + 1d10 kg
16-30	Svelte	1m55 + 1d10 cm	55 kg + 1d10 kg
31-65	Normale	1m58 + 1d10 cm	60 kg + 1d10 kg
66-85	Charnue	1m58 + 1d10 cm	67,5 kg + 1d10 kg
86-95	Grande	1m68 + 1d10 cm	65 kg + 1d10 kg
96-00	Géante	1m75 + 1d10 cm	70 kg + 1d10 kg

Elfe masculin

d%	Description	Taille	Poids
01-15	Petit	1m38 + 1d10 cm	35 kg + 1d10 kg
16-45	Mince	1m48 + 1d10 cm	40 kg + 1d10 kg
46-75	Normal	1m50 + 1d10 cm	45 kg + 1d10 kg
76-80	Corpulent	1m50 + 1d10 cm	47,5 kg + 1d10 kg
81-95	Grand	1m60 + 1d10 cm	47,5 kg + 1d10 kg
96-00	Géant	1m68 + 1d10 cm	50 kg + 1d10 kg

Elfe féminin

d%	Description	Taille	Poids
01-15	Petite	1m28 + 1d10 cm	32 kg + 1d10 kg
16-45	Svelte	1m38 + 1d10 cm	36 kg + 1d10 kg
46-75	Normale	1m40 + 1d10 cm	40 kg + 1d10 kg
76-80	Charnue	1m40 + 1d10 cm	42,5 kg + 1d10 kg
81-95	Grande	1m50 + 1d10 cm	42,5 kg + 1d10 kg
96-00	Géante	1m58 + 1d10 cm	45 kg + 1d10 kg

Gnome ou halfelin masculin

d%	Description	Taille	Poids
01-10	Petit	85 cm + 1d8 cm	25 kg + 1d10 kg
11-25	Mince	93 cm + 1d8 cm	27,5 kg + 1d10 kg
26-55	Normal	95 cm + 1d8 cm	30 kg + 1d10 kg
56-85	Corpulent	95 cm + 1d8 cm	32,5 kg + 1d10 kg
86-95	Grand	1m03 + 1d8 cm	32,5 kg + 1d10 kg
96-00	Géant	1m08 + 1d8 cm	35 kg + 1d10 kg

Gnome ou halfelin féminin

d%	Description	Taille	Poids
01-15	Petite	80 cm + 1d8 cm	21 kg + 1d10 kg
16-30	Svelte	88 cm + 1d8 cm	22,5 kg + 1d10 kg
31-65	Normale	90 cm + 1d8 cm	25 kg + 1d10 kg
66-85	Charnue	90 cm + 1d8 cm	27,5 kg + 1d10 kg
86-95	Grande	98 cm + 1d8 cm	27,5 kg + 1d10 kg
96-00	Géante	1m03 + 1d8 cm	30 kg + 1d10 kg

Humain masculin

d%	Description	Taille	Poids
01-10	Petit	1m60 + 1d10 cm	70 kg + 1d10 kg
11-30	Mince	1m70 + 1d10 cm	77,5 kg + 1d10 kg
31-70	Normal	1m73 + 1d10 cm	85 kg + 1d10 kg
71-80	Corpulent	1m73 + 1d10 cm	92,5 kg + 1d10 kg
81-95	Grand	1m83 + 1d10 cm	92,5 kg + 1d10 kg
96-00	Géant	1m90 + 1d10 cm	100 kg + 1d10 kg

Humain féminin

d%	Description	Taille	Poids
01-15	Petite	1m48 + 1d10 cm	52,5 kg + 1d10 kg
16-30	Svelte	1m58 + 1d10 cm	57,5 kg + 1d10 kg
31-65	Normale	1m60 + 1d10 cm	62,5 kg + 1d10 kg
66-85	Charnue	1m60 + 1d10 cm	67,5 kg + 1d10 kg
86-95	Grande	1m70 + 1d10 cm	67,5 kg + 1d10 kg
96-00	Géante	1m78 + 1d10 cm	72,5 kg + 1d10 kg

Nain masculin

d%	Description	Taille	Poids
01-10	Petit	1m13 + 1d10 cm	65 kg + 1d10 kg
11-25	Mince	1m23 + 1d10 cm	70 kg + 1d10 kg
26-55	Normal	1m25 + 1d10 cm	75 kg + 1d10 kg
56-85	Corpulent	1m25 + 1d10 cm	80 kg + 1d10 kg
86-95	Grand	1m35 + 1d10 cm	80 kg + 1d10 kg
96-00	Géant	1m43 + 1d10 cm	85 kg + 1d10 kg

Nain féminin

d%	Description	Taille	Poids
01-15	Petite	1m08 + 1d10 cm	50 kg + 1d10 kg
16-30	Svelte	1m18 + 1d10 cm	55 kg + 1d10 kg
31-65	Normale	1m20 + 1d10 cm	60 kg + 1d10 kg
66-85	Charnue	1m20 + 1d10 cm	65 kg + 1d10 kg
86-95	Grande	1m30 + 1d10 cm	65 kg + 1d10 kg
96-00	Géante	1m38 + 1d10 cm	70 kg + 1d10 kg

Ces tables proposent des tailles et des poids de base. Lancez ensuite 1d6 ; sur un résultat de "1", retirez 1d10 cm et 1d10 kg, puis relancez le dé. Sur un résultat de "6", ajoutez 1d10 cm et 1d10 kg, puis relancez le dé. Continuez de lancez le dé jusqu'à ce que vous obteniez un résultat de 2, 3, 4 ou 5. Ignorez tous les résultats incohérents.

CHAPITRE II : SORTS

Les sorts profanes et fantomatiques s'obtiennent au terme de longues études et d'une pratique minutieuse. Pour lancer un sort, l'illusionniste ou le magicien doit avoir ce sort inscrit dans son livre de sorts et l'avoir préparé en vue de le lancer.

Les sorts cléricaux et druidiques, d'un autre côté, s'obtiennent comme récompense de leur foi et de leurs services religieux. Pour lancer un sort, le clerc ou le druide doit avoir consacré du temps en prières et en méditation afin de l'avoir préparé en vue de le lancer.

Dans les deux cas, la procédure pour mémoriser un sort est la même. La mémorisation des sorts nécessite une période de repos minimale de 4 heures, dans un endroit calme et sans interruption. Une fois cette période achevée, il faut 15 minutes par niveau de sort pour mémoriser des sorts ; en d'autres termes, un personnage qui mémorise un sort de niveau 3, deux sorts de niveau 2 et quatre sorts de niveau 1 a besoin de (45 + 30 + 30 + 15 + 15 + 15 + 15 =) deux heures et quarante cinq minutes de temps de mémorisation.

Une fois lancés, les sorts sont effacés de la mémoire du personnage et ne peuvent pas être réutilisés tant qu'il ne les a pas mémorisés de nouveau. (Exception : il est possible de mémoriser deux fois le même sort, voire plus, si le lanceur de sorts dispose de suffisamment d'emplacements de sorts.)

Dans la rubrique "sauvegarde", la notation "aucune (annule)" indique que le sort n'a normalement pas de jet de sauvegarde, mais qu'un jet de sauvegarde est permis pour la forme inverse du sort. Par exemple, le sort *soins légers* n'a pas de sauvegarde, mais sa forme inverse, *blessures légères*, en a une.

Toujours dans la rubrique "sauvegarde", la notation "½ dégâts" indique que si le jet de sauvegarde est réussi, le sort agit à la moitié de ses effets. Si, par exemple, un jet de sauvegarde est réussi contre une *boule de feu*, la cible subit seulement la moitié des dégâts indiqués par les dés.

PARCHEMINS MAGIQUES

On trouve parfois des sorts inscrits sur des parchemins. Il est impossible de mémoriser un sort depuis un parchemin, bien que les magiciens et les illusionnistes puissent copier le sort du parchemin vers leurs livres de sorts, s'ils parviennent à comprendre le sort. Ce processus efface toujours le parchemin. Pour les magiciens et les illusionnistes, c'est la principale méthode qui leur permet d'obtenir de nouveaux sorts dans leurs livres de sorts.

Au lieu d'être recopié, le sort peut être directement lancé depuis le parchemin. Dans ce cas, le parchemin est effacé dès que le sort est lancé. Il n'est pas nécessaire que le lanceur connaisse déjà le sort ; en fait, il est possible de lancer un sort depuis un parchemin même si le lanceur n'en a jamais entendu parler ou si son niveau est insuffisant pour en utiliser la magie.

Dans les cas extrêmes (comme lorsqu'un personnage lance un sort depuis un parchemin alors que le niveau de ce sort est bien au-delà de ce qu'il peut normalement mémoriser), le MJ déterminera les chances que le sort échoue.

Un personnage doit appartenir à la classe correcte pour lancer un sort depuis un parchemin. Ainsi, seuls les clercs et les paladins peuvent lancer des sorts depuis des parchemins cléricaux, seuls les druides et les rôdeurs peuvent lancer des sorts depuis des parchemins druidiques, etc. (Exception : les voleurs et les assassins peuvent essayer de lancer des sorts profanes et fantomatiques depuis des parchemins.)

NOTES SUR LES DESCRIPTIONS DES SORTS

Si la portée d'un sort est égale à "0", cela signifie que le sort doit être lancé là où se tient le lanceur mais qu'il reste stationnaire (en d'autres termes, il ne se déplace pas). Si la portée est égale à "lanceur", cela signifie que le sort se déplace avec le lanceur.

La durée d'un sort se réfère au temps pendant lequel la magie du sort reste "magique". Ainsi, une durée permanente signifie que le sort crée un enchantement (qui peut être probablement dissipé). Un sort avec une durée instantanée est un sort qui crée un changement permanent dans le monde mais qui ne nécessite aucun sort pour être maintenu. L'effet d'un sort ayant une durée instantanée ne peut pas être dissipé par la suite. Les sorts de soins du clerc en sont un excellent exemple : une fois qu'une personne blessée est soignée, les points de vie récupérés ne peuvent pas être retirés avec un sort de *dissipation de la magie*, mais ils ne sont pas non plus magiquement protégés contre un coup d'épée. Le sort s'achève purement et simplement une fois qu'il est lancé et plus aucune magie n'est active après cet instant. Les sorts dont la "durée" est égale à "Instantanée (permanente)" ont tous cette propriété — ils ne peuvent pas être annulés si on essaie de les dissiper.

Les composantes de sort peuvent être verbales (les paroles prononcées lors de l'incantation du sort), gestuelles (un ou plusieurs gestes qui doivent accompagner l'incantation) et/ou matérielles (les composantes physiques qui sont normalement consumées lors de l'incantation). Exception : Le symbole saint d'un clerc fait partie des composantes matérielles qui, normalement, ne sont pas consumées.

Les sorts possédant une composante verbale ne peuvent pas être lancés depuis la zone d'effet d'un sort de *silence* ou si le lanceur est bâillonné. Les sorts à composante gestuelle exigent du lanceur qu'il ait au moins une main libre avec laquelle il pourra lancer son sort. Les sorts à composante matérielle nécessitent généralement d'avoir les deux mains libres ainsi que la composante matérielle elle-même.

La nature précise de la composante matérielle de la plupart des sorts est laissée au choix du MJ, s'il estime qu'elle est importante. Lorsque de telles composantes sont chères, un prix approprié est fourni. Dans le cas contraire, l'acquisition des composantes ne devrait normalement pas être rare ou difficile.

Ainsi, par exemple, le sort *boule de feu* pourrait nécessiter des matières explosives comme du charbon ou du salpêtre, tandis que le sort *sommeil* pourrait exiger de lancer une pincée de sable vers les cibles au moment crucial du sort.

Il est possible pour des magiciens et des illusionnistes de haut niveau de rechercher de nouveaux sorts. De tels sorts devraient se voir assigné un niveau par le MJ, en essayant de le proportionner par rapport à la puissance approximative du sort. Le MJ devrait toujours s'assurer qu'une telle recherche de sort est difficile, exigeante, dangereuse et très, très chère !

Les noms des sorts fournis sont génériques et peuvent (ou devraient) être adaptés pour donner du bouquet et de la pertinence à votre campagne particulière. Ainsi, par exemple, le sort *nécro-animation* pourrait être rebaptisé *Terrible cadavre ambulant de Jaxon*, d'après le nom du mage qui l'a recherché pour la première fois dans cette campagne particulière — ou, peut-être, d'après le nom de sa victime la plus connue.

SORTS DE CLERC PAR NIVEAU

	Niveau un		Niveau deux		Niveau trois
1	Apaisement	1	Arme spirituelle	1	Catalepsie
2	Aquagenèse	2	Augure	2	Désenvoûtement
3	Bénédiction	3	Cantique	3	Dissipation de la magie
4	Détection de la magie	4	Charme-serpents	4	Glyphe de garde
5	Détection du mal	5	Détection des charmes	5	Guérison de la cécité
6	Injonction	6	Détection des pièges	6	Guérison des maladies
7	Lumière	7	Langage animal	7	Localisation d'objets
8	Protection contre le mal	8	Paralysie	8	Lumière éternelle
9	Purification de l'eau et des aliments	9	Perception des alignements	9	Manne
10	Résistance au froid	10	Résistance au feu	10	Nécro-animation
11	Sanctuaire	11	Retardement du poison	11	Nécromancie
12	Soins mineurs	12	Silence sur 5 mètres	12	Prière

	Niveau quatre		Niveau cinq		Niveau six		Niveau sept
1	Abaissement des eaux	1	Changement de plan	1	Animation des objets	1	Contrôle du climat
2	Bâtons à serpents	2	Communion	2	Barrière de lames	2	Marche des vents
3	Contre-poison	3	Dissipation du mal	3	Guérison	3	Parole sacrée
4	Détection des mensonges	4	Expiation	4	Invocation des animaux	4	Régénération
5	Divination	5	Fléau d'insectes	5	Langage des monstres	5	Restauration
6	Exorcisme	6	Pilier de feu	6	Lithomancie	6	Résurrection
7	Langage des plantes	7	Quête religieuse	7	Orientation	7	Seuil
8	Langues	8	Rappel à la vie	8	Rappel	8	Sort astral
9	Protection contre le mal sur 3m	9	Soin ultime	9	Séparation des eaux	9	Symbole
10	Soins majeurs	10	Vision réelle	10	Serviteur aérien	10	Tremblement de terre

SORTS DE DRUIDE PAR NIVEAU

	Niveau un		Niveau deux		Niveau trois		Niveau quatre
1	Amitié animale	1	Aquagenèse	1	Arbre	1	Contrôle de la température sur 3m
2	Aura féérique	2	Catalepsie	2	Contre-poison	2	Dissipation de la magie
3	Détection de la magie	3	Charme-personnes ou mammifères	3	Embroussaillement	3	Embrasement
4	Détection des pièges sylvestres	4	Croc-en-jambe	4	Guérison des maladies	4	Forêt hallucinatoire
5	Enchevêtrement	5	Distorsion du bois	5	Invocation de la foudre	5	Invocation animale I
6	Invisibilité aux animaux	6	Flamme	6	Invocation d'insectes	6	Invocation des créatures sylvestres
7	Langage animal	7	Localisation des plantes	7	Lithomorphose	7	Langage des plantes
8	Localisation des animaux	8	Métal brûlant	8	Paralysie animale	8	Paralysie végétale
9	Passage sans trace	9	Obscurcissement	9	Piège sylvestre	9	Porte végétale
10	Prévision du temps	10	Peau d'écorce	10	Protection contre le feu	10	Protection contre la foudre
11	Purification de l'eau	11	Piège à feu	11	Pyrotechnie	11	Répulsion des insectes
12	Shillelagh	12	Soins mineurs	12	Respiration aquatique	12	Soins majeurs

	Niveau cinq		Niveau six		Niveau sept
1	Bâtons à serpents	1	Bouclier anti-animal	1	Animation de la roche
2	Bouclier anti-plantes	2	Débilité mentale	2	Chariot de feu
3	Communion avec la nature	3	Graines de feu	3	Confusion
4	Contrôle des vents	4	Invocation animale III	4	Contrôle du climat
5	Croissance animale	5	Invocation d'un élémental de feu	5	Doigt de mort
6	Fléau d'insectes	6	Invocation du temps	6	Invocation d'un élémental de terre
7	Invocation animale II	7	Mur d'épines	7	Mort rampante
8	Mur de feu	8	Répulsion du bois	8	Réincarnation
9	Passe-plantes	9	Soin ultime	9	Tempête de feu
10	Transmutation de pierre en boue	10	Transit végétal	10	Transmutation de métal en bois

SORTS DE MAGICIEN PAR NIVEAU

	Niveau un		Niveau deux		Niveau trois
1	Agrandissement	1	Bouche magique	1	Boule de feu
2	Altération des feux normaux	2	Bruitage	2	Catalepsie
3	Amitié	3	Corde enchantée	3	Chaumière
4	Aura magique	4	Détection de l'invisibilité	4	Clairaudience
5	Bouclier	5	Détection du mal	5	Clairvoyance
6	Charme-personnes	6	E.S.P.	6	Dissipation de la magie
7	Chute de plume	7	Force	7	Flèche de feu
8	Compréhension des langues	8	Fracassement	8	Force fantasmagorique
9	Détection de la magie	9	Image miroir	9	Foudre
10	Disque flottant	10	Invisibilité	10	Infravision
11	Ecriture	11	Lévitation	11	Intermittence
12	Effacement	12	Localisation d'objets	12	Invisibilité sur 3 mètres
13	Escalade d'araignée	13	Lumière éternelle	13	Invocation de monstre I
14	Fermeture	14	Nuage puant	14	Langues
15	Identification	15	Or des fous	15	Paralysie
16	Invocation d'un familier	16	Oubli	16	Protection contre le mal sur 3m
17	Lecture de la magie	17	Ouverture	17	Protection contre les projectiles normaux
18	Lumière	18	Peur	18	Rafale de vent
19	Lumières dansantes	19	Piège illusoire	19	Ralentissement
20	Mains brûlantes	20	Pyrotechnie	20	Rapidité
21	Message	21	Rayon d'affaiblissement	21	Respiration aquatique
22	Poignée électrique	22	Ténèbres sur 5 mètres	22	Runes explosives
23	Poussée	23	Toile d'araignée	23	Suggestion
24	Projectile magique	24	Verrou magique	24	Vol
25	Protection contre le mal				
26	Réparation				
27	Saut				
28	Serviteur invisible				
29	Sommeil				
30	Ventriloquie				

	Niveau quatre		Niveau cinq		Niveau six
1	Allométamorphose	1	Chien fidèle magique	1	Abaissement des eaux
2	Arme enchantée	2	Coffre secret	2	Bulle anti-magique
3	Autométamorphose	3	Cône de froid	3	Chasseur invisible
4	Bouclier de feu	4	Contact d'autres plans	4	Contrôle du climat
5	Charme-monstres	5	Croissance animale	5	Désintégration
6	Confusion	6	Débilité mentale	6	Enchantement
7	Désenvoûtement	7	Distorsion des distances	7	Extension III
8	Effroi	8	Eau aérée	8	Glissement de terrain
9	Embroussaillement	9	Extension II	9	Globe d'invulnérabilité
10	Excavation	10	Invocation d'élémental	10	Holographie
11	Extension I	11	Invocation de monstre III	11	Incantation mortelle
12	Feu charmeur	12	Lithomorphose	12	Invocation de monstre IV
13	Globe mineur d'invulnérabilité	13	Main d'interposition	13	Main de force
14	Invocation de monstre II	14	Métempsycose	14	Mythomancie
15	Maladresse	15	Mur de fer	15	Punition spirituelle
16	Moyen mnémonique	16	Mur de force	16	Quête magique
17	Mur de feu	17	Mur de roc	17	Réincarnation
18	Mur de glace	18	Nécro-animation	18	Répulsion
19	Œil magique	19	Nuage létal	19	Séparation des eaux
20	Phytomorphose	20	Paralysie des monstres	20	Sphère glaciale
21	Piège à feu	21	Passe-murailles	21	Transformation
22	Porte dimensionnelle	22	Télékinésie	22	Transmutation de pierre en chair
23	Tempête de glace	23	Téléportation	23	Transvision
24	Terrain hallucinatoire	24	Transmutation de pierre en boue	24	Vigiles et sentinelles

	Niveau sept		Niveau huit		Niveau neuf
1	Boule de feu à retardement	1	Antipathie/sympathie	1	Arrêt du temps
2	Cacodémon	2	Charme-masse	2	Emprisonnement
3	Charme-plantes	3	Clone	3	Hétéromorphisme
4	Disparition	4	Cristairain	4	Invocation de monstre VII
5	Duo-dimension	5	Danse irrésistible	5	Main broyante
6	Epée magique	6	Emprisonnement de l'âme	6	Mot de pouvoir : "mort"
7	Inversion de la gravité	7	Immunité magique	7	Nuée de météores
8	Invisibilité de masse	8	Invocation de monstre VI	8	Seuil
9	Invocation instantanée	9	Labyrinthe	9	Sort astral
10	Invocation de monstre V	10	Mot de pouvoir : "cécité"	10	Souhait majeur
11	Mot de pouvoir : "étourdissement"	11	Nuage incendiaire	11	Sphère prismatique
12	Poigne	12	Permanence	12	Stase temporelle
13	Porte de phase	13	Poing		
14	Simulacre	14	Protection d'esprit		
15	Souhait mineur	15	Symbole		
16	Statue	16	Transformation d'objets		

SORTS D'ILLUSIONNISTE PAR NIVEAU

	Niveau un		Niveau deux		Niveau trois
1	Bruitage	1	Bouche magique	1	Corde enchantée
2	Changement d'apparence	2	Cécité	2	Dissipation des illusions
3	Détection des illusions	3	Désinformation	3	Ecriture illusoire
4	Détection de l'invisibilité	4	Détection de la magie	4	Effroi
5	Force fantasmagorique	5	Force fantasmagorique améliorée	5	Force spectrale
6	Hypnotisme	6	Image miroir	6	Invisibilité sur 3 mètres
7	Jet de couleurs	7	Invisibilité	7	Lumière éternelle
8	Lumière	8	Motif hypnotique	8	Non-détection
9	Lumières dansantes	9	Nappe de brouillard	9	Paralysie musculaire
10	Mur de brouillard	10	Surdité	10	Suggestion
11	Réflexion des regards	11	Trouble	11	Ténèbres éternelles
12	Ténèbres	12	Ventriloquie	12	Terrain hallucinatoire

	Niveau quatre		Niveau cinq		Niveau six		Niveau sept
1	Confusion	1	Chaos	1	Illusion permanente	1	Altération de la réalité
2	Création mineure	2	Création majeure	2	Illusion programmée	2	Jet prismatique
3	Dissipation de l'épuisement	3	Holographie	3	Invocation des animaux	3	Mur prismatique
4	Emotion	4	Invocation des ombres	4	Magie demi-ombre	4	Sort astral
5	Invisibilité améliorée	5	Labyrinthe	5	Ombres	5	Vision
6	Monstres des ombres	6	Magie des ombres	6	Suggestion de masse	6	Sorts profanes de niveau 1
7	Phytomorphose	7	Monstres demi-ombres	7	Vision réelle		
8	Tueur fantasmagorique	8	Porte des ombres	8	Voile illusoire		

SORTS DE CLERC

Les sorts cléricaux puisent leur énergie dans la puissance divine, canalisant des forces étrangères à notre monde au moyen des paroles et des gestes du clerc. Tout sort clérical doté d'une composante matérielle exige (au minimum) l'utilisation du symbole saint du clerc, à moins que la description du sort ne dise le contraire.

Abaissement des eaux *(Réversible)*

Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 4
Portée : 36 mètres
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

D'un geste majestueux, le clerc oblige une étendue d'eau à s'abaisser de 5% de sa profondeur d'origine par niveau de lanceur. En dépit de son nom, le pouvoir de ce sort ne se limite pas à l'eau ; il peut également affecter d'autres substances fluides et non vivantes, y compris les gaz et les matières légèrement plus visqueuses que l'eau. Le MJ peut ajuster le volume affecté par ce sort lorsqu'il agit sur des substances différentes de l'eau, en fonction de la différence entre leurs propriétés physiques et celles de l'eau. La zone d'effet de ce sort est un carré dont les côtés mesurent 3 m par niveau du clerc. Par exemple, un clerc de niveau 7 affecte, tout au plus, un carré de 21 × 21 mètres. La forme inverse de ce sort élève le niveau des eaux dans une zone d'effet similaire à celle d'*abaissement des eaux*, mais pas à un niveau comparable : il redonne aux eaux leur niveau naturel, plus 30 cm par niveau de lanceur.

Animation des objets

Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 6
Portée : 9 mètres
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : 1 cube (de 30 cm de côté)/niveau de lanceur
Composantes : V, G
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'aide de ce sort, le clerc "donne la vie" à un objet inanimé ; cela lui permet de se déplacer et de suivre les ordres simples du clerc. Le MJ déterminera la vitesse et les scores de combat de l'objet. Le mode de locomotion de l'objet détermine sa vitesse : basculer (un piédestal ou une bibliothèque) à 3 m/round, ramper (corde, tapis) à 3-9 m/round, marcher (statue, table) à 12-24 m/round, galoper (tabouret) à 36 m/round. Le mode d'attaque de l'objet (enlacer, frapper, écraser) et les dégâts doivent être établis par le bon sens du MJ ; en guise de directive, un objet d'un poids approximativement humain sera capable de frapper pour 2d4 points de dégâts.

Apaisement *(Réversible)*

Abjuration cléricale

Niveau : Clerc 1
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort est une protection divine contre la peur et peut également bannir la terreur magique chez quelqu'un qui est déjà affecté. Dans ce dernier cas, le sort accorde un second jet de sauvegarde, avec un bonus de +1 par niveau de lanceur. Dans le cas d'une personne qui n'est pas déjà affectée par une peur magique, le sort accorde un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre la peur pendant 1 tour.

Aquagenèse *(Réversible)*

Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 1
Portée : 3 mètres
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Jusqu'à 0,81 m³ (810 litres)
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Ce sort crée de l'eau potable : 16 litres par niveau du lanceur. L'eau peut être créée dans un récipient ou en suspension dans l'air (d'où elle tombera, bien entendu). Cette eau ne peut être créée ni à l'intérieur d'une créature, ni dans un endroit que le lanceur ne peut pas voir. La forme inverse de ce sort détruit de l'eau (y compris du brouillard, de la vapeur, etc.) dans les mêmes proportions que le sort *aquagenèse*.

Arme spirituelle

Evocation cléricale

Niveau : Clerc 2
Portée : 9 mètres
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Force divine prenant la forme d'un marteau
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Afin de lancer ce sort, le clerc jette un vrai marteau de guerre dans les airs, en invoquant la puissance de son(ses) dieu(x). Le vrai marteau disparaît et est remplacé par une forme brumeuse de force divine qui attaque selon la volonté du clerc, tandis que le clerc se concentre pour le maintenir en activité (bien entendu, jusqu'à l'expiration de la durée du sort). Le marteau frappe comme une arme magique lorsqu'il s'agit d'affecter des créatures qui sont seulement touchées par des armes magiques (comme une arme +1, avec un +1 supplémentaire tous les 3 niveaux du lanceur), mais il ne dispose d'aucun bonus à ses jets de toucher. L'*arme spirituelle* attaque comme si elle était maniée par le clerc, au même niveau que le clerc et avec tout éventuel bonus (ou malus) au toucher ou aux dégâts. L'arme inflige les mêmes dégâts qu'un marteau de guerre normal.

Augure

Divination cléricale

Niveau : Clerc 2
Portée : Le lanceur
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 rounds
Sauvegarde : Aucune

Lancer un *augure* permet au clerc de discerner des présages mineurs, des indications sur ce qui peut se produire dans le futur. Ce sort nécessite un point focal qui permettra aux présages de se manifester — un jeu de baguettes en os de dragon ou en or est le focaliseur le plus courant pour ce sort. Il est possible de lire des présages dans des feuilles de thé, mais une perle de 100 po doit alors être réduite en poudre dans l'infusion. La puissance divinatoire d'un *augure* n'est pas forte ; il ne produira des présages qu'à partir de la trame des 3

prochains tours (30 minutes), et ne peut qu'indiquer si une action future résultera en bien ou en mal pour le groupe. Les chances de base d'interpréter correctement les présages sont égales à 70%, plus 1% par niveau du lanceur.

Barrière de lames

Evocation cléricale

Niveau : Clerc 6
Portée : 9 mètres
Durée : 3 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Chemin circulaire de 60cm-3 m de rayon
Composantes : V, G
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

Cet enchantement crée un mur de lames d'acier qui forme un cercle autour d'un point fixe, tourbillonnant à une vitesse aveuglante. Toute créature qui franchit ce cercle subit 8d8 points de dégâts. Le clerc décide du point focal et du rayon de la barrière au moment de l'incantation, puis ces paramètres ne peuvent plus être changés après coup (à part en annulant complètement le sort, bien entendu).

Bâtons à serpents *(Réversible)*

Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 4
Portée : 9 mètres
Durée : 2 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Cube de 3 mètres
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au clerc de transformer des bâtons en serpents pour qu'ils attaquent comme bon lui semble. Si le clerc est capable de parler aux serpents, il peut leur ordonner d'effectuer d'autres actions, mais ce sort n'accorde pas le pouvoir de communiquer avec les serpents, seulement celui de leur ordonner d'attaquer des adversaires spécifiques. Ce sort transforme un bâton par niveau de lanceur et chaque serpent a 5% de chances par niveau de lanceur d'être venimeux. La forme inverse de ce sort transforme des serpents en bâtons inoffensifs et peut agir sur des serpents créés à l'aide de ce sort. Les bâtons de qualité magique, tels que les bâtonnets et les lances magiques, ne sont pas affectés par ce sort.

Bénédiction *(Réversible)*

Invocation/appel clérical

Niveau : Clerc 1
Portée : 18 mètres
Durée : 6 rounds
Zone d'effet : 15 × 15 mètres
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Ce bienfait mineur augmente le moral et les jets d'attaque de toute créature alliée au clerc de +1 ou de +5%, selon le jet. Toutes les créatures qui sont déjà engagées au combat au corps-à-corps ne bénéficieront pas des effets de ce sort. Ce sort est réversible, ce qui permet au clerc de maudire ses ennemis avec un malus de –5% au moral et de –1 au toucher.

La zone d'effet du sort est circulaire et centrée sur le point visé, qui ne peut pas être distant de plus de 18 mètres du clerc. De l'eau bénite est requise pour lancer ce sort (ou de l'eau maudite pour sa forme inverse).

Cantique

Invocation/appel clérical

Niveau : Clerc 2
Portée : 0
Durée : Indéfinie (durée du cantique)
Zone d'effet : 9 mètres de rayon, centré sur le lanceur
Composantes : V, G
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Une fois que ce sort est lancé, le clerc doit maintenir un chant sonore composé de paroles et de prières saintes ; non seulement ce chant apporte une faveur divine au clerc et à ses alliés, mais il impose également une défaveur à leurs ennemis. Tant que le clerc reste stationnaire et qu'il continue de chanter, ses alliés (dans la zone d'effet) bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs jets d'attaques, de dégâts et de sauvegarde. Les ennemis situés dans la zone d'effet du sort subissent un malus de –1 à ces mêmes jets. Si le clerc subit des dégâts, qu'il est saisi au corps ou qu'il est réduit au silence d'une manière ou d'une autre, les effets du sort s'arrêtent immédiatement.

Catalepsie

Nécromancie cléricale

Niveau : Clerc 3
Portée : Contact
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Zone d'effet : Une créature consentante
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ici, ce sort est identique au sort de magicien de niveau 3 du même nom. La version cléricale de ce sort n'est pas sujette à une quelconque limite au nombre de niveaux de personnage qu'il peut affecter. Veuillez noter que ce sort ne peut pas être lancé sur une créature non consentante.

Changement de plan

Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 5
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Jusqu'à sept personnes, en sus du clerc, peuvent voyager d'un plan d'existence à un autre au moyen d'un sort de *changement de plan*. Toutes les personnes qui effectuent ce voyage doivent se tenir les mains en cercle et, lorsque le clerc termine son sort et complète le cercle, le lanceur et ses compagnons seront emmenés par-delà les frontières du plan matériel et jusqu'aux confins des régions surnaturelles habitées par des dieux, des démons et des élémentaux. Une victime non consentante doit être touchée par le clerc afin que celui-ci l'expédie dans un autre plan, et un jet de sauvegarde est applicable. L'incantation d'un sort de *changement de plan* fournit un aller simple vers l'autre plan ; une seconde incantation de ce sort (ou un sort de voyage planaire similaire) est nécessaire pour faire le voyage de retour. Le clerc doit posséder un diapason de métal spécifiquement accordé au plan de destination s'il souhaite lancer ce sort.

Charme-serpents
Enchantement/charme clérical

Niveau : Clerc 2
Portée : 9 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Les gestes effectués par le clerc lors de l'incantation de ce sort créent un effet hypnotique sur les serpents. Tout serpent affecté par ce sort se dressera et commencera à se balancer d'avant en arrière, tout en restant immobile. Un clerc peut affecter plusieurs serpents avec ce sort, jusqu'à un nombre total de points de vie égal à ses propres points de vie. La durée de ce sort dépend des émotions du serpent présentes au moment où ce sort est lancé. Si le serpent était endormi, la durée du *charme* est de 1d4+2 tours ; si le serpent était réveillé mais pas en colère, la durée est de 1d3 tours ; et si le serpent était en colère (ou en train d'attaquer), le sort dure 1d4+4 rounds.

Communion
Divination cléricale

Niveau : Clerc 5
Portée : Le lanceur
Durée : 3 rounds (nombre de questions limité)
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Le sort *communion* établit un lien mystique entre le clerc et sa divinité, ce qui permet au clerc de poser une question (du type oui ou non) par niveau de lanceur. Ce sort de divination est extrêmement puissant ; les chances pour que le clerc interprète mal les signes sont nulles car la communion spirituelle avec la divinité est directe et ce sort n'utilise ni symboles ni présages. Il est probable qu'un clerc qui a trop souvent recours à ce sort, ou pour des problèmes indignes de l'attention de son dieu, peut choir de la faveur divine au point qu'il perde la faculté de lancer ce sort, au moins pendant un temps.

Contre-poison *(Réversible)*
Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 4
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : 1 cube (de 30 cm)/2 niveaux ou 1 créature
Composantes : V, G
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune (annule)

Ce sort désintoxique toute sorte de venin situé dans une créature ou un objet touché par le clerc. Un adversaire (une araignée venimeuse, par exemple) doit être touché avec succès par le clerc, mais il n'a droit à aucun jet de sauvegarde si l'attaque réussit. Veuillez noter que si la créature venimeuse produit du nouveau venin (processus qui, normalement, prend du temps), le nouveau venin sera toxique, mais tout le venin qui est stocké à l'intérieur de la créature sera affecté et donc désintoxiqué. Ce sort peut également être utilisé pour empêcher un personnage empoisonné de subir les effets du poison. La forme inverse de ce sort permet au clerc de porter un contact venimeux létal, ce qui nécessite de réussir un jet de toucher et accorde un jet de sauvegarde contre le poison.

Contrôle du climat
Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 7
Portée : 0
Durée : 4d12 heures
Zone d'effet : 10d4 km²
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Le sort *contrôle du climat* apporte un changement rapide dans le climat sur plusieurs km² autour du point où ce sort est lancé. Il ne faut pas plus de 10-40 minutes pour que ce sort prenne tous ses effets sur la vaste zone qu'il couvre. Ce sort affecte les précipitations, la température et la vitesse du vent. Les conditions climatiques existantes ne peuvent pas être totalement changées par la force de ce sort ; un ciel clair ne peut pas être changé en ciel nuageux, par exemple, mais il peut être changé en ciel partiellement nuageux. Un climat chaud peut être tempéré, et seule une brise légère peut être tirée d'un temps calme.

Ce sort peut être lancé successivement pour apporter des changements dramatiques ; par exemple, pour passer d'un temps calme à une brise légère, puis pour passer de cette brise à un vent fort, et, à la troisième incantation, pour transformer ce vent en tempête.

Désenvoûtement *(Réversible)*
Abjuration cléricale

Niveau : Clerc 3
Portée : Contact
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort permet au clerc d'annuler des malédictions agissant sur des personnes et des objets ; le sort peut également avoir bien d'autres applications contre les manifestations mauvaises. Les objets magiques affublés de malédictions ne peuvent pas être détruits par la puissance de ce sort, mais l'utilisation de ce sort sur une personne sous l'influence d'un tel objet libérera généralement la personne de cette malédiction et lui permettra de se débarrasser de cet objet.

La forme inverse de ce sort, *envoûtement*, place une malédiction magique sur le sujet, mais dont la nature exacte n'est pas entièrement sous le contrôle du lanceur :

Réduit une caractéristique à un score de 3	50%
Inflige un malus de –4 au toucher et aux jets de sauvegarde	25%
Oblige la victime (50% de chances par tour) à lâcher les objets qu'elle tient en main (ou bien, dans le cas d'une créature incapable d'utiliser des outils, de ne rien faire pendant un round)	25%

Avec l'accord du MJ, le personnage peut désigner une malédiction spécifique lorsqu'il utilise ce sort, à la place de la malédiction aléatoire que ce sort inflige normalement. Afin de placer un *envoûtement*, le clerc doit réussir à toucher la victime désignée, et celle-ci a droit à un jet de sauvegarde. La durée d'un *envoûtement* est de 1 tour/niveau de lanceur.

Détection des charmes *(Réversible)*
Divination cléricale

Niveau : Clerc 2
Portée : 9 mètres
Durée : 1 tour
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Ce sort révèle au clerc si une créature est sujette à un sort de *charme*. La magie de ce sort peut détecter la présence (ou l'absence) de charme chez dix créatures maximum. La forme inverse de ce sort dissimule l'existence d'un charme mais n'affecte qu'une seule créature.

Détection de la magie
Divination cléricale

Niveau : Clerc 1
Portée : Le lanceur
Durée : 1 tour
Zone d'effet : Passage de 3 m de large sur 9 m de long
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Détection de la magie crée un tunnel de vision magique de 3 m de large sur 9 m de long, à l'intérieur duquel le clerc perçoit l'aura de tout objet magique sous la forme d'un halo brillant de couleur bleue. Les effets de ce sort sont bloqués par une épaisseur de 90 cm de bois plein, de 30 cm de pierre ou de 2,5 cm de métal plein. Le clerc ne peut balayer qu'un arc de 60° au cours d'un même round : tourner plus rapidement ne donne pas assez de temps aux auras magiques pour se former dans le champ de vision du clerc.

Détection du mal *(Réversible)*
Divination cléricale

Niveau : Clerc 1
Portée : Le lanceur
Durée : 1 tour + 5 rounds/niveau
Zone d'effet : Passage de 3 m de large sur 36 m de long
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au clerc de détecter les émanations du mal (ou du bien, dans le cas de la forme inverse de ce sort) à l'intérieur de sa zone d'effet, qui prend la forme d'un passage étroit. Ce sort détecte le mal, pas le danger ; il sera donc impuissant à détecter des choses telles qu'un piège dépourvu de conscience ou un verre de vin empoisonné. Il ne détectera pas non plus un objet maudit, à moins que la nature de la malédiction soit telle que l'objet maudit devienne mauvais de façon inhérente.

Détection des mensonges *(Réversible)*
Divination cléricale

Niveau : Clerc 4
Portée : 9 mètres
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : Une personne
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Le sujet de ce sort (pas forcément le lanceur) obtient la faculté de détecter si la vérité est proférée, pour toute la durée de ce sort. La forme inverse de ce sort permet au bénéficiaire du sort de mentir au plus haut degré, tout en faisant en sorte que ces mensonges paraissent logiques et crédibles. La forme inverse de ce sort peut également être utilisée comme protection contre les effets d'un sort de *détection des mensonges*.

Détection des pièges
Divination cléricale

Niveau : Clerc 2
Portée : 9 mètres
Durée : 3 tours
Zone d'effet : Passage de 3 mètres de large
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au clerc de détecter l'existence de pièges, qu'ils soient magiques ou mécaniques. Le clerc doit regarder dans la direction d'un piège pour le percevoir.

Dissipation de la magie
Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 3
Portée : 18 mètres
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Sphère de 9 m de rayon
Composantes : V, G
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

Dissipation de la magie a 50% de chances de base d'annuler une magie de façon permanente — à la fois les propriétés magiques des potions et les effets en cours de certains sorts. Tous les effets des sorts et les objets appropriés situés à l'intérieur de la zone d'effet de ce sort sont sujets à cette dissipation. Les objets magiques permanents ne sont pas désenchantés par ce sort, à l'exception des potions, qui sont de niveau 12 vis-à-vis des chances de dissipation. Cependant, même un objet enchanté de façon permanente doit faire un jet de sauvegarde, au risque de devenir non opérationnel pendant un round. Tous les sorts en train d'être lancés dans la zone d'effet de ce sort seront perdus, et tous les effets des sorts en cours (tels qu'*invisibilité*) seront dissipés.

Pour chaque potion, incantation ou effet de sort en cours, les chances de base de les dissiper avec succès sont augmentées de 5% pour chaque niveau du lanceur de sorts en excédant du niveau de lanceur de la potion, de l'incantation ou de l'effet de sort. A l'inverse, les chances de base sont réduites de 2% par niveau de différence si le lanceur est de niveau moindre que celui du lanceur de la magie à dissiper. Ce sort annulera automatiquement les propres sorts de son lanceur s'il est utilisé dans ce seul but ou si le lanceur a préalablement lancé un sort dans la même zone.

Dissipation du mal *(Réversible)*
Abjuration cléricale

Niveau : Clerc 5
Portée : Contact
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort bannit les créatures du mal invoquées, ou celles qui ont été invoquées dans des intentions mauvaises, et les renvoie dans leurs plans d'existence d'origine. Bien qu'un jet de sauvegarde annule l'effet bannissant de ce sort, toute créature qui aurait due être bannie subit un malus de –7 pour toucher le lanceur pendant toute la durée du sort.

Les créatures affectées par ce sort comprennent, entre autres, les démons, les diables, les éfrits, les élémentaux (invoqués à

des fins mauvaises) et les génies (mauvais ou bien œuvrant à des fins mauvaises sous la contrainte). La forme inverse de ce sort a les mêmes effets, mais sur les créatures invoquées d'alignement bon ou sur celles qui ont été invoquées à de bonnes fins.

Divination

Divination cléricale

Niveau : Clerc 4
Portée : Le lanceur
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Un sort de *divination* accorde au lanceur un aperçu divin d'un lieu en particulier ; exemples : un château en ruines, une zone spécifique à l'intérieur d'un donjon, ou un vallon. L'emplacement de ce lieu doit être connu du clerc (ex. : le "Mausolée Rouge", un lieu légendaire, ne peut pas être l'objectif de ce sort, mais si le clerc a déjà vu la porte de cette tombe, le sort fonctionnera quand même). Ce sort fournit des renseignements riches en comparaison du sort *augure*, bien qu'ils puissent se manifester en termes plutôt vagues et approximatifs.

Ce sort révèle la puissance relative des créatures présentes dans la zone, les trésors ("faibles", "modérés" ou "riches") et les chances de s'attirer les foudres des dieux ou d'êtres similaires si le lieu est dérangé. Il existe une chance que le clerc n'interprète pas correctement les présages obtenus ; les chances de base pour réussir à obtenir des renseignements fiables sont égales à 60%, plus 1% par niveau de lanceur. Ces chances de succès peuvent également être modifiées par le MJ, s'il l'estime nécessaire.

Bien entendu, si la lecture des présages par le clerc est incorrecte, il ou elle agira en se basant sur des "aperçus" totalement faux et inutiles. L'incantation d'un sort de *divination* est assez théâtrale : elle comprend le sacrifice d'une colombe ou d'une créature similaire, en fonction de la religion en question. Des objets de valeur peuvent également être sacrifiés, dans le but d'augmenter les chances du clerc d'obtenir des présages clairs et facilement interprétables.

Exorcisme

Abjuration cléricale

Niveau : Clerc 4
Portée : 3 mètres
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Une créature ou un objet
Composantes : V, G, M
Incantation : Voir ci-dessous
Sauvegarde : Aucune

Exorcisme est une puissante abjuration qui expulse les démons, les diables ou tout autre habitant ou influence surnaturel hors d'une créature ou d'un objet qui a été possédé ou contrôlé d'une quelconque manière. *Exorcisme* bannit tous les charmes et enchantements, annule les malédictions, et renverra tout démon (ou autre créature ayant pris possession du sujet) de retour dans son corps physique le plus proche autre que celui qui est exorcisé. Les chances de base dont dispose un clerc pour accomplir avec succès un exorcisme sont déterminées aléatoirement à l'aide d'un d% si le MJ n'a pas assigné au préalable un score spécifique pour représenter la difficulté relative de l'exorcisme. A ces chances de base est ajouté un modificateur de +1/–1 pour chaque niveau de différence entre le niveau de lanceur du clerc et le niveau ou les dés de vie de la force surnaturelle adverse (déterminé par le MJ dans le cas de forces surnaturelles dépourvues de niveau ou de DV). Le clerc commence l'exorcisme et lance un d% lors de chaque tour. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal aux chances de succès modifiées, l'exorcisme est réussi. Le processus ne peut pas être arrêté une fois qu'il a commencé, et si le clerc est obligé de faire une pause avant de réussir à expulser la force surnaturelle, alors le sort échoue.

Expiation

Abjuration cléricale

Niveau : Clerc 5
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : 1 personne
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Le sort *expiation* est une forme de purification spirituelle ; il efface la trace des actions contraires à l'alignement moral d'un personnage, mais uniquement pour les actions que le pénitent a accompli à contre cœur ou involontairement. Le pénitent doit réellement se repentir de sa faute, à moins qu'il ne soit affecté de telle sorte qu'il ne puisse pas se repentir (comme c'est le cas de quelqu'un dont l'alignement a été magiquement altéré, ou bien qui est inconscient, charmé ou dément). En plus d'annuler les effets et les conséquences surnaturelles des actes mauvais, ce sort peut être utilisé pour annuler, défaire ou dissiper un changement magique d'alignement. Les crimes intentionnels ne peuvent pas être purifiés par ce sort. Bien entendu, un clerc peut utiliser ce sort pour effectuer des expiations d'actes involontaires de bonté ou de malfaisance, ou pour des violations de l'alignement neutre. Toutefois, à moins que le MJ n'en décide autrement en fonction des circonstances, un clerc qui n'est pas totalement neutre ne peut pas accomplir des expiations pour un alignement que le clerc ne partage pas, au moins en partie.

Fléau d'insectes

Invocation/appel clérical

Niveau : Clerc 5
Portée : 108 mètres
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Nuage de 54 m de rayon sur 18 m de haut
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Lorsqu'il lance ce sort, le clerc désigne le point central de l'origine du sort, jusqu'à une distance de 108 mètres de là où il se trouve. Lorsque le clerc prononce les paroles finales de son incantation, ce point central vomit un nuage massif d'insectes piqueurs, qui se répand presque instantanément pour occuper toute la zone d'effet du sort. A l'intérieur de ce nuage massif, la visibilité est réduite à 9 mètres et toutes les créatures subissent automatiquement 1 point de dégâts par round à cause des piqures et des morsures de la multitude de cette vermine volante. Toutes les créatures de 4 DV ou moins prises dans le nuage doivent faire un jet de moral, et celles de 2 DV ou moins fuient automatiquement et jusqu'à ce qu'elles se trouvent à plus de 36 mètres de la limite extérieure du nuage tourbillonnant. Le feu et la fumée éloigneront cette nuée (tout comme des *murs de force*, etc.), mais quasiment la seule façon de disperser une nuée avant que le sort ne prenne fin de lui-même consiste à lancer une *dissipation de la magie* sur le point central de la nuée. Même une *boule de feu* ou un *pilier de feu* n'aura pour seul effet que de temporairement (1 tour) éradiquer les insectes situés à l'intérieur de la zone d'effet de ses flammes.

Glyphe de garde

Abjuration/évocation cléricale

Niveau : Clerc 3
Portée : Contact
Durée : Permanente (jusqu'à son déclenchement)
Zone d'effet : 2,25 m²/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : Voir ci-dessous
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Le *glyphe de garde* est un sceau ou une rune chargé de magie, inscrit et enchanté pour servir de point focal à un puissant piège magique. Cet enchantement affecte des surfaces et le lanceur est à même de protéger jusqu'à 1,5 × 1,5 m de mur, de sol, de porte, etc. par niveau de lanceur. Le clerc inscrit ou trace le glyphe de son choix sur la surface à protéger. Ce choix détermine l'effet que le glyphe produira lorsqu'il sera déclenché. Il trace ensuite la zone à affecter avec de l'encens et, si la zone à couvrir dépasse 4,5 m², il doit également la saupoudrer avec de la poudre de pierres précieuses (pour une valeur d'au moins 2 000 po) afin de lier le sort à une surface aussi grande. Lorsque l'incantation est achevée, le glyphe et les tracés s'évanouissent et restent invisibles jusqu'à ce que le sort soit déclenché. Tout être touchant la surface protégée sans prononcer le nom du glyphe déclenche le pouvoir du glyphe. Selon la nature du glyphe, un jet de sauvegarde réussit réduira les dégâts de moitié ou bien annulera totalement les effets du glyphe. La quantité de puissance qui peut être emmagasinée dans un glyphe dépend du niveau du lanceur. La plupart des glyphes infligent des dégâts physiques sous forme de feu ou d'une autre énergie élémentale, pour un montant de 2 points de dégâts par niveau de lanceur. On sait que des glyphes plus puissants existent et qu'ils peuvent provoquer la paralysie ou absorber des niveaux d'expérience, mais ce sont clairement le domaine des clercs les plus puissants. Le MJ doit déterminer quels glyphes sont dans les capacités d'individus aussi formidables.

Guérison *(Réversible)*

Nécromancie cléricale

Niveau : Clerc 6
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune (annule)

Ce sort affecte la même variété générale de créatures que le sort de *soins mineurs*, mais cette magie nécromantique est d'un niveau tout autre que les différents sorts de soins. *Guérison* annule tous les points de dégâts, à l'exception des 1d4 derniers points, soigne la cécité, guérit les maladies, et annule les effets d'un sort de *débilité mentale*. La forme inverse de ce sort, *traumatisme*, inflige suffisamment de points de dégâts à sa cible pour ne lui laisser plus que 1d4 points de vie, et lui inocule également une maladie.

Guérison de la cécité *(Réversible)*

Abjuration cléricale

Niveau : Clerc 3
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune (annule)

Ce sort puissant permet au clerc d'annuler de façon permanente pratiquement n'importe quelle forme de cécité. La forme inverse de ce sort autorise un jet de sauvegarde et le clerc doit réussir à toucher la cible du sort pour lui infliger la cécité (durée permanente).

Guérison des maladies *(Réversible)*

Abjuration cléricale

Niveau : Clerc 3
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune (annule)

Au moyen de ce sort, le clerc peut guérir la plupart des maladies en imposant ses mains sur la créature affligée. En fonction de la nature de la maladie, la rémission complète peut durer aussi peu de temps qu'un seul tour ou aussi longtemps qu'une semaine. La forme inverse de ce sort, *contamination*, nécessite que le clerc réussisse à toucher la victime visée, celle-ci étant autorisée à effectuer un jet de sauvegarde contre les effets insidieux de ce sort. Si le jet de sauvegarde échoue, les effets de la maladie se manifestent au bout de 1d6 tours, infligeant 1 point de dégâts par tour ultérieur et une perte d'un point de Force par heure (6 tours), jusqu'à ce que la victime soit réduite à 10% de ses points de vie et de sa Force d'origine. Jusqu'à ce que la maladie ne soit guérie ou qu'elle soit arrivée à terme, la personne affligée reste incapable de récupérer naturellement sa Force ou ses points de vie au-dessus ce ces 10%. La maladie arrive à terme au bout de 1d6 jours.

Injonction

Enchantement/charme clérical

Niveau : Clerc 1
Portée : 3 mètres
Durée : 1 round
Zone d'effet : 1 créature vivante
Composantes : V
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Voir ci-dessous

En prononçant un seul mot de commandement avec la force de la puissance divine en soutien, le clerc peut forcer une créature à obéir à un ordre. La créature doit être en mesure d'entendre le clerc et de comprendre la langue dans laquelle il prononce son ordre. L'ordre doit être composé d'un seul mot ; ce mot doit être un verbe et doit être totalement non ambigu. "Arrête", "fuis", "dors" sont des ordres typiques, mais de nombreux autres ordres sont possibles. Les effets ne peuvent pas se prolonger au-delà d'un seul round, et l'ordre "meurs" a les mêmes effets que l'ordre "dors".

Les créatures avec une Intelligence de 13 ou plus et/ou avec 6 dés de vie ou plus bénéficient d'un jet de sauvegarde contre l'influence de ce sort.

Invocation des animaux

Invocation/appel clérical

Niveau : Clerc 6
Portée : 9 mètres
Durée : 2 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Créatures invoquées
Composantes : V, G
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

Un clerc peut utiliser ce sort pour invoquer des alliés animaux et leur ordonner de se battre. Le nombre total de dés de vie des animaux invoqués ne peut pas dépasser le niveau du clerc et les animaux doivent tous être du même type. Ce sort n'invoquera que des mammifères, bien que les formes géantes ou préhistoriques des mammifères normaux puissent être

invoquées si elles sont présentes à moins de quelques kilomètres du lanceur. Le MJ détermine le type spécifique des animaux qui apparaissent.

Langage animal
Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 2
Portée : 0
Durée : 2 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Une créature située à 9 m du lanceur
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Lorsque le lanceur invoque ce sort, il devient capable de communiquer avec et de comprendre le "langage" des animaux ordinaires (à l'exception des créatures stupides). Tant que ce sort fonctionne, l'animal (et tous les autres animaux du même type qui sont en sa compagnie) s'abstiendront d'attaquer, même s'ils étaient initialement hostiles. En fonction de la nature de la conversation, si l'alignement de l'animal est neutre ou de la même tendance que celle du clerc, l'animal peut être disposé à aider le clerc d'une façon ou d'une autre. Il est important de remarquer ici que ce sort ne permet pas de communiquer avec des animaux dont la nature est monstrueuse ou anormale ; toute communication avec un monstre tel qu'une cockatrice, par exemple, est hors de portée du pouvoir de ce sort. Ce sort ne rend pas non plus un animal plus intelligent qu'il ne l'est ; les observations et les opinions d'un animal tel qu'un blaireau resteront conformes aux propres expériences, motivations et limites intellectuelles de l'animal.

Langage des monstres
Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 6
Portée : Le lanceur
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : 9 mètres de rayon
Composantes : V, G
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'intérieur de la zone d'effet de ce sort, le lanceur devient capable de communiquer avec n'importe quelle sorte de créature, du moment qu'elle dispose d'une quelconque forme d'intelligence. Ce sort ne rend pas la cible amicale envers le lanceur ; pour ce faire, le lanceur doit se fier à son Charisme.

Langage des plantes
Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 4
Portée : Le lanceur
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Le clerc devient capable de tenir une conversation avec de la matière végétale vivante. Il peut lui poser des questions et comprendre les réponses qui lui sont fournies, bien que toute conclusion ou opinion formulée par la plante sera basée sur le niveau d'intelligence de la plante. Cependant, même une plante normale sera capable de fournir des renseignements sur des événements qui se sont déroulés près d'elle. Si les plantes sont capables de se déplacer, il sera possible au clerc de les persuader d'agir, comme de s'écarter pour permettre de passer, voire même d'attaquer une citadelle ennemie.

Langues *(Réversible)*
Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 4
Portée : 0
Durée : 1 tour
Zone d'effet : 9 mètres de rayon
Composantes : V, G
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'intérieur du rayon formé par ce sort, le lanceur, et seulement le lanceur, est capable de parler et de comprendre n'importe quel langage verbal. Veuillez noter que la zone d'effet de ce sort ne se déplace pas avec le lanceur. La forme inverse de ce sort rend impossible la communication verbale pour toute personne (pas seulement le lanceur) située dans la zone d'effet du sort ; ou bien, elle peut servir à annuler les effets d'un sort de *langues*.

Lithomancie
Divination cléricale

Niveau : Clerc 6
Portée : Contact
Durée : 1 tour
Zone d'effet : 1 m³ de pierre
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet à la pierre d'écouter et de parler. Le roc et les pierres situés dans la zone d'effet répondront à toutes les questions du clerc concernant les événements qui se sont produits dans leur proximité immédiate ou bien concernant ce qui se trouve derrière eux.

Localisation d'objets *(Réversible)*
Divination cléricale

Niveau : Clerc 3
Portée : 18 m + 3 m/niveau de lanceur
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Tout objet (et non une créature) connu ou familier du lanceur peut être localisé à l'intérieur de la portée de ce sort. Il n'est pas nécessaire que le lanceur ait vu l'objet précis que le sort permettra de localiser : si le lanceur est familier avec les échelles en général, il peut lancer ce sort avec succès afin de localiser toute échelle située à l'intérieur de la portée du sort. Le sort est directionnel et nécessite que le clerc se tourne dans différentes directions afin de sentir un objet dans sa direction. Le clerc peut se déplacer après avoir lancé le sort afin de fouiller une zone plus vaste et il n'est pas utile que l'objet soit présent dans sa ligne de vue. (En d'autres termes, l'effet de ce sort n'est bloqué ni par les murs, ni par des obstacles similaires.) La forme inverse de ce sort peut être utilisée pour dissimuler un objet vis-à-vis de pratiquement toute forme de détection magique (ce qui comprend les boules de cristal et les sorts de divination).

Lumière *(Réversible)*
Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 1
Portée : 36 mètres
Durée : 6 tours + 1 tour/niveau de lanceur (la moitié pour le sort *ténèbres*)
Zone d'effet : Globe de 6 mètres de rayon
Composantes : V, G

Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Le sort *lumière* crée un globe de lumière de 6 mètres de rayon, centré sur le point ou l'objet désigné par le lanceur au moment de l'incantation (y compris un point situé dans les airs). Le lanceur peut éteindre la lumière magique à n'importe quel moment. La forme inverse de ce sort, *ténèbres*, crée une aura de ténèbres totales tout comme le sort *lumière* crée de la lumière, à la seule différence près que le sort *ténèbres* dure moitié moins longtemps d'un sort de *lumière*. Si l'un ou l'autre de ces sorts est lancé sur une créature vivante, la créature est autorisée à effectuer un jet de sauvegarde ; si ce jet réussit, cela signifie que le sort affecte l'endroit situé juste derrière la créature. Un sort de *lumière* lancé sur les yeux d'une créature l'aveugle pendant toute la durée du sort, ce qui lui impose un malus de –4 à tous ses jets de toucher si la vue est son principal sens. Le sort *lumière* reste stationnaire s'il n'a pas été lancé sur un objet amovible ou sur une créature (dans ce cas, la cible apportera l'illumination partout où elle ira).

Lumière éternelle *(Réversible)*

Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 3
Portée : 36 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Globe de 18 mètres de rayon
Composantes : V, G
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort crée une illumination magique vive qui rivalise presque avec la lumière du soleil. Sous certains aspects, ce sort est identique au sort de clerc de niveau 1 *lumière*, mais ses effets sont permanents tant qu'ils ne sont pas dissipés. La lumière diffusée est plus vive que celle qui est produite par un sort de *lumière* et s'étend jusqu'à 18 mètres dans les ténèbres. La forme inverse de ce sort, *ténèbres éternelles*, produit des ténèbres aussi noires que de l'encre dans la même zone de 18 mètres et annule l'illumination d'un sort de *lumière éternelle* si un tel sort est présent.

En lançant ce sort sur les yeux d'un ennemi (ou sur d'autres organes de vision), le lanceur peut aveugler le sujet de ce sort, lui infligeant les mêmes malus que si la créature était aveuglée par un sort de *lumière*. Dans ce cas, un jet de sauvegarde est autorisé et, s'il est réussi, les effets du sort sont centrés sur l'endroit situé juste derrière la créature visée.

Manne

Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 3
Portée : 3 mètres
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : 1 jour de rations/niveau de lanceur
Composantes : V, G
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Au terme des paroles rituelles de ce sort, de la nourriture et/ou de l'eau apparaissent de nulle part. Un lanceur de niveau 5 peut invoquer suffisamment de nourriture et d'eau pour alimenter une personne, voire un cheval, pendant 5 jours entiers. Le volume de nourriture et d'eau produit par ce sort est approximativement égal à 27 litres par niveau du lanceur.

Marche des vents

Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 7
Portée : Le lanceur
Durée : 6 tours/niveau de lanceur
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Lorsque le lanceur de ce sort achève son incantation, son corps devient intangible et ressemble à la substance brumeuse de la vapeur d'eau. En fait, si le lanceur porte des vêtements blancs, il est probable (80% de chances) qu'on le prenne pour un simple nuage de vapeur. Porté(s) par un vent magique contrôlé par le lanceur, le(s) marcheur(s) des vents peuvent voyager aussi rapidement que 180 mètres par tour ou aussi lentement que 18 mètres par tour. Le lanceur peut porter une autre personne pour chaque tranche de 8 niveaux de lanceur, en la transformant en marcheur des vents nuageux par son seul contact. Ce sort prend fin lorsque le clerc l'annule ou lorsque sa durée arrive à son terme.

Nécro-animation

Nécromancie cléricale

Niveau : Clerc 3
Portée : 3 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

En lançant ce sort, le clerc appelle les ossements ou les cadavres d'humains ou d'humanoïdes décédés à se lever et à devenir des morts-vivants mineurs (des squelettes ou des zombis). Ces morts-vivants obéiront aux ordres simples de leur créateur, le suivront, ou garderont peut-être un lieu qu'il leur aura désigné contre toute créature qui y pénètrerait (ou ne pas le garder contre certaines créatures). Les effets du sort sont permanents mais peuvent être dissipés par un sort de *dissipation de la magie*. Par nature, l'utilisation de ce sort n'est pas en accord avec l'alignement bon et est donc rarement utilisé par des clercs bons, à moins qu'il y en ait un besoin pressant. En outre, lancer ce sort à l'intérieur d'une cité peut valoir au lanceur d'être le sujet d'investigations de la part des autorités séculières et religieuses. Un clerc peut animer un zombi ou un squelette par niveau de lanceur.

Nécromancie

Nécromancie cléricale

Niveau : Clerc 3
Portée : 3 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Une créature morte
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

En lançant *nécromancie*, le clerc ouvre un passage mystique conduisant vers le monde des morts, ce qui lui permet de poser plusieurs questions à une créature morte. A l'instar de la plupart des sorts qui concernent la vie après la mort, le temps qui s'est écoulé depuis le départ de l'âme de la créature est un facteur — plus une créature est morte depuis longtemps, plus le clerc doit être puissant pour pouvoir initier le contact. Le clerc doit être capable de parler la langue de la créature morte et doit être en possession d'une partie de ses restes physiques pour s'en servir comme focaliseur du sort.

Niveau de lanceur	Durée du sort	Nombre max. de questions	Temps max. depuis le décès
5-6	1 round	2	1 semaine
7-8	3 rounds	3	1 mois
9-12	1 tour	4	1 an
13-15	2 tours	5	1 décade
16-20	3 tours	6	1 siècle
21 et +	1 heure	7	1 éon

Orientation *(Réversible)*

Divination cléricale

Niveau : Clerc 6
Portée : Contact
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 rounds
Sauvegarde : Aucune

Ce sort octroie à une créature un sens mystérieux qui lui permet de connaître le plus court chemin hors ou vers un lieu de son choix. Ce sort fournit uniquement une intuition viscérale de la bonne direction et de la plus courte distance, et il est donc impossible d'utiliser ce sort pour contourner des dangers ou pour tracer une carte. Ce sort peut être utilisé pour s'évader d'un sort de *labyrinthe* en un round et continuera de fonctionner par la suite. La forme inverse de ce sort rend une créature incapable de se déplacer autrement qu'en errant sans but précis.

Paralysie

Enchantement/charme clérical

Niveau : Clerc 2
Portée : 18 mètres
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : 1-3 créatures
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Annule

Un sort de *paralysie* immobilise totalement jusqu'à trois personnes de taille moyenne ou inférieure, et ce pour toute la durée du sort. Le clerc décide du nombre de ses ennemis qu'il prend pour cible. S'il ne choisit qu'une seule cible, le jet de sauvegarde est effectué avec un malus de –2 ; s'il y a deux cibles, chacune d'elles effectue son jet de sauvegarde avec un malus de –1 ; et si le clerc souhaite paralyser trois ennemis, chacun d'entre eux effectue son jet de sauvegarde sans aucun malus. Si un objet magique ou un sort agit partiellement pour annuler les effets de la paralysie, un échec au jet de sauvegarde aura les effets d'un sort de *ralentissement* plutôt que d'immobiliser totalement la cible. Les créatures affectées par ce sort comprennent les humains, les demi-humains et les humanoïdes. Au final, il est laissé aux soins du MJ de décider si une créature peut être considérée comme une "personne" vis-à-vis de ce sort. Les personnes paralysées par ce sort peuvent être tuées ou ligotées au rythme d'une par round, ou bien, si l'attaquant le souhaite, être attaquées au double du rythme normal, avec une réussite au toucher automatique et pour des dégâts maximaux.

Parole sacrée *(Réversible)*

Invocation/appel clérical

Niveau : Clerc 7
Portée : 0
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : 9 m de rayon
Composantes : V
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Parole sacrée est un sort qui est, par nature, d'alignement bon. L'intonation d'une *parole sacrée* bannit totalement les créatures mauvaises qui ne sont pas natives du plan du lanceur, en les expédiant dans leur plan d'existence respectif. En outre, les créatures qui ne sont pas d'alignement bon (y compris les créatures mauvaises qui sont natives du plan du lanceur, ainsi que les créatures neutres qui ne sont pas d'alignement bon) subiront des effets, de la part de la *parole sacrée*, en fonction des dés de vie de chaque créature :

Moins de 4 DV	Mort
4-7 DV	Paralysie (durée de 10-40 rounds)
8-11 DV	Etourdissement, vitesse réduite de 50%, malus de –4 aux jets d'attaque (durée de 2-8 rounds)
12 DV et plus	Surdité, vitesse réduite de 25%, malus de –2 aux jets d'attaque, 50% de chances de rater l'incantation d'un sort (durée de 1-4 rounds)

La forme inverse de ce sort, *parole maudite*, fonctionne de la même manière que la *parole sacrée*, mais contre les créatures d'alignement bon plutôt que mauvais. Les deux sorts ont les mêmes effets sur les créatures dont l'alignement n'est ni bon, ni mauvais.

Perception des alignements *(Réversible)*

Divination cléricale

Niveau : Clerc 2
Portée : Contact
Durée : 1 tour
Zone d'effet : 1 créature/round
Composantes : V, G
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Toutes les créatures sont entourées d'une aura qui indique leur alignement et ce sort permet au lanceur de percevoir et de lire de telles auras. Les auras de plusieurs créatures (dix créatures max.) peuvent être examinées grâce à ce sort, et le clerc sera capable d'identifier l'alignement exact de chacune d'entre elles. La forme inverse de ce sort dissimule l'alignement (même contre l'utilisation de ce sort) d'une créature pendant 1 tour, de deux personnes pendant 5 rounds, et ainsi de suite.

Pilier de feu

Evocation cléricale

Niveau : Clerc 5
Portée : 18 mètres
Durée : 1 segment
Zone d'effet : Colonne de 3 m de diamètre et 9 m de haut
Composantes : V, G, M
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : ½

Au terme de l'incantation de ce sort, une colonne de feu ardente se dresse dans les airs. Ses flammes brûlantes engloutissent une zone de 3 m de diamètre, déterminée par le lanceur. Toute créature prise dans ces flammes subit 6d8 points de dégâts, ou seulement la moitié si la créature réussit un jet de sauvegarde.

Prière

Invocation/appel clérical

Niveau : Clerc 3
Portée : 0
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : 18 mètres de rayon
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

L'incantation d'une *prière* a pour objet d'entonner une invocation destinée au(x) dieu(x) du clerc, à la suite de quoi chacun des alliés du clerc qui était situé à l'intérieur de la zone d'effet du sort obtiendra, pour toute la durée du sort, les mêmes bénéfices que s'il était affecté par un sort de *cantique*. Veuillez noter que le clerc a le droit de se déplacer et d'effectuer d'autres actions tandis que le sort de *prière* agit, ce qui n'est pas le cas avec le sort *cantique*, qui est plus restrictif.

Protection contre le mal *(Réversible)*

Abjuration cléricale

Niveau : Clerc 1
Portée : Contact
Durée : 3 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort entoure son bénéficiaire d'une aura invisible de protection divine ; celle-ci émane du bénéficiaire jusqu'à une distance de 30 cm. L'aura n'est pas invulnérable mais elle accorde une protection considérable contre le mal et les créatures invoquées, à la manière d'un puissant cercle magique. La puissance de l'aura est telle que, quel que soit leur alignement, ni les créatures invoquées, ni les créatures appelées, ni celles qui ne sont pas originaires des plans matériels (comme les démons et les génies) ne peuvent la franchir. Bien entendu, il est possible qu'une arme brandie par une telle créature puisse franchir la barrière magique, mais la présence physique de la créature est totalement tenue à distance. En outre, les attaques des créatures mauvaises (avec ou sans arme) subissent un malus de –2 au toucher, et les jets de sauvegarde imposés par de telles créatures sont effectués avec un bonus de +2. Le sort peut être inversé en *protection contre le bien* et, dans cette forme, il garde son pouvoir de répulsion contre les créatures invoquées, appelées et extra-planaires, quel que soit leur alignement. Pour lancer ce sort sous l'une de ses deux formes, le lanceur doit en prononcer les paroles rituelles tout en décrivant un cercle autour de l'être à protéger, en utilisant de l'eau bénite ou de l'encens (du sang ou des excréments fumants dans le cas de la forme inverse).

Protection contre le mal sur 3m *(Réversible)*

Abjuration cléricale

Niveau : Clerc 4
Portée : Contact
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Sphère de 3 m de rayon centrée sur la créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Les effets et les restrictions de ce sort sont identiques à ceux du sort *protection contre le mal*, mais le rayon de la protection divine s'étend sur 3 mètres autour de son bénéficiaire, ce qui permet à des alliés de s'abriter à l'intérieur de son aura protectrice. La durée de ce sort est également plus longue.

Purification de l'eau et des aliments *(Réversible)*

Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 1
Portée : 9 mètres
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : 27 litres/niveau
Composantes : V, G
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Ce sort ôte tout poison, toute pourriture et tout autre contaminant présents dans l'eau et les aliments situés à l'intérieur de sa zone d'effet. Il détruit également les propriétés malignes de l'eau maudite. La forme inverse de ce sort contamine l'eau et la nourriture et gâte l'eau bénite.

Quête religieuse

Enchantement/charme clérical

Niveau : Clerc 5
Portée : 18 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Annule

Au moyen d'un sort de *quête religieuse*, le clerc soumet le sujet et l'oblige à accomplir une tâche fixée par lui ; il le force à effectuer cette tâche et à revenir auprès de lui avec la preuve de son accomplissement. Si la créature enchantée ne suit pas la quête à la lettre et dans l'esprit, elle subira un malus cumulatif de –1 à tous ses jets de sauvegarde pour chaque jour pendant lequel la quête est négligée. Ce malus, qui est par nature une malédiction, reste avec la créature jusqu'à ce que la quête soit accomplie ou que la malédiction soit annulée par le lanceur ou par un quelconque autre intermédiaire. Les objectifs possibles pour une quête sont légions ; ils peuvent consister à trouver et rapporter un quelconque objet de valeur au clerc, à capturer un château, à tuer un monstre, et bien d'autres tâches encore.

Rappel
Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 6
Portée : Le lanceur
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Le lanceur et un poids supplémentaire (voir ci-dessous)
Composantes : V
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

En prononçant un unique mot de pouvoir, le clerc se téléporte sans faille vers un lieu de sanctuaire préparé à cet effet. Avant de pouvoir lancer ce sort avec succès, une rune correspondant au mot de *rappel* du clerc doit être inscrite dans un lieu du sanctuaire ; toute élimination ultérieure de cette rune par une personne autre que le clerc n'affectera pas le fonctionnement normal de ce sort. Le transport effectué par un *rappel* est instantané et dénué de tout risque d'erreur. La distance séparant le clerc de son sanctuaire est sans importance et celui-ci peut tout aussi bien être situé au-dessus qu'au-dessous du niveau du sol. Le clerc peut également téléporter jusqu'à 12,5 kg de matière par niveau d'expérience, qu'il s'agisse de matériel ou d'une autre créature vivante.

Rappel à la vie *(Réversible)*
Nécromancie cléricale

Niveau : Clerc 5
Portée : 9 mètres
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Une personne
Composantes : V, G
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Voir ci-dessous

L'incantation étrange et funèbre de ce sort rappelle une âme d'entre les morts, ramenant littéralement un mort à la vie. Les elfes, étant dépourvus d'âme, ne peuvent pas être ramenés à la vie de cette manière, mais les humains, les demi-elfes, les demi-orques, les gnomes, les nains et les halfelins peuvent tous être rappelés à la vie au moyen de ce sort. Plus le temps s'est écoulé depuis qu'une âme a quitté le plan matériel, plus il sera difficile de la rappeler ; un clerc ne peut rappeler une âme que si elle est morte depuis un nombre de jours maximum égal au niveau du clerc. En d'autres termes, un clerc de niveau 10 ne peut rappeler une personne à la vie que si elle n'est pas morte depuis plus de 10 jours, et un clerc de niveau 11 peut rappeler une personne à la vie si elle restée morte pendant 11 jours. La personne rappelée à la vie doit effectuer un jet de survie à la résurrection/au rappel à la vie (selon sa Constitution) afin de revenir à la vie, et elle sera incapable d'effectuer des activités épuisantes (comme combattre, étudier ou lancer des sorts) pendant un nombre de jours égal au nombre de jours pendant lesquels elle est restée morte.

Peut-être par miséricorde, ce sort efface chez le personnage rappelé les souvenirs des lieux que son âme a pu visiter après son décès.

Rappel à la vie peut détruire instantanément la plupart des créatures mortes-vivantes corporelles (exception : il ne détruit pas les liches). Les morts-vivants intangibles, tels que les fantômes et les spectres, sont immunisés contre cet effet. Cette forme d'utilisation de ce sort est traitée comme la forme inverse du sort en termes de jets de sauvegarde et de dégâts.

L'on susurre seulement à voix basse le nom de la forme inverse de ce sort : *destruction de la vie*. Le sujet de ce sort (qui doit être utilisé avec d'extrêmes précautions par les clercs bons, sous peine de voir leur alignement altéré) est autorisé à effectuer à jet de sauvegarde ; si ce jet échoue, le sujet meurt. Si le jet de sauvegarde réussit, la cible subit 2d8+1 points de dégâts.

Régénération *(Réversible)*
Nécromancie cléricale

Niveau : Clerc 7
Portée : Contact
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 rounds
Sauvegarde : Aucune

Régénération est un sort puissant qui permet de réassembler des parties corporelles tranchées en un seul round, ou bien de les faires repousser en 2-8 tours. La forme inverse de ce sort flétrit l'appendice touché et celui-ci tombe en poussière en 2-8 tours. Un jet d'attaque réussi doit être effectué afin de lancer ce sort sur une victime non consentante, mais la victime n'a pas droit à un jet de sauvegarde.

Résistance au feu
Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 2
Portée : Contact
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Lorsque ce sort est lancé, son bénéficiaire obtient une résistance contre le feu et la chaleur, ce qui lui permet d'endurer des températures bouillantes sans la moindre gêne. Une personne sous l'influence de ce sort peut aller au cœur d'un feu de joie sans subir le moindre dégât ; en outre, elle obtient un certain degré de résistance contre le feu magique. Le sujet bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre le feu magique ; en outre, il ne subit que la moitié des dégâts si un tel jet échoue et un quart des dégâts si ce jet réussit. Ce jet de sauvegarde est autorisé même contre des attaques qui ne permettent normalement pas de faire un jet de sauvegarde contre elles.

Résistance au froid
Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 1
Portée : Contact
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

En lançant ce sort et en touchant son bénéficiaire, le clerc donne à celui-ci une résistance surnaturelle aux effets des froids extrêmes. Le froid normal, à des températures pouvant descendre jusqu'à –18°C, est simplement perçu comme une température normale. Le sujet bénéficie également d'un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre le froid magique ; en outre, il ne subit que la moitié des dégâts si un tel jet échoue et un quart des dégâts si ce jet réussit. Ce jet de sauvegarde est autorisé même contre des attaques qui ne permettent normalement pas de faire un jet de sauvegarde contre elles (comme les coups d'une épée magiquement froide).

Restauration *(Réversible)*
Nécromancie cléricale

Niveau : Clerc 7
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 3 rounds
Sauvegarde : Aucune

En lançant ce sort, le clerc fait récupérer à sa cible un niveau d'expérience perdu. Les points d'expérience perdus ne sont pas nécessairement tous regagnés : un personnage regagnera seulement suffisamment de points d'expérience pour qu'il puisse regagner le niveau perdu, pas plus. Un clerc ne peut rendre un niveau perdu que dans un délai maximum de 1 jour par niveau de lanceur. Par exemple, un clerc de niveau 12 ne peut pas restaurer un niveau d'expérience perdu depuis 13 jours ou plus avant l'incantation de ce sort. La forme inverse de ce sort fait perdre un niveau d'expérience à sa cible. Celle-ci n'a droit à aucun jet de sauvegarde, mais un jet d'attaque réussi est nécessaire. En plus de restaurer des niveaux perdus, ce sort peut agir sur d'autres formes d'affaiblissements magiques. Les effets d'un sort de *débilité mentale*, par exemple, sont annulés par une *restauration*.

Résurrection *(Réversible)*
Nécromancie cléricale

Niveau : Clerc 7
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Personne touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

La puissance phénoménale du sort *résurrection* permet de ramener un mort à la vie. A la différence de *rappel à la vie*, un sort de *résurrection* peut être lancé sur une personne qui est morte depuis, au maximum, 10 ans par niveau de lanceur. L'incantation de ce sort impose au clerc un temps de repos ultérieur d'un jour par niveau de la personne ramenée à la vie. Les elfes ne peuvent pas être ressuscités, puisqu'ils n'ont pas d'âme, mais les humains et le reste de leurs semblables (demi-elfes, nains, etc.) peuvent être affectés. A l'instar du *rappel à la vie*, la mémoire du bénéficiaire est effacée vis-à-vis de tout ce qui a pu lui arriver entre le moment de sa mort et celui de sa *résurrection*.

La forme inverse de ce sort tue le sujet et le transforme en poussière ; elle nécessite un jet d'attaque réussit pour le toucher.

Retardement du poison
Nécromancie cléricale

Niveau : Clerc 2
Portée : Contact
Durée : 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Ce sort est utilisé pour ralentir la progression du poison dans le corps. Même une personne qui est morte d'un empoisonnement peut être réanimée si elle a succombé au poison depuis un nombre de tours inférieur ou égal au niveau d'expérience du lanceur. Ce sort n'élimine pas et ne neutralise pas le poison ; il ne fait que le ralentir. Une créature empoisonnée perdra 1 point de vie par tour (mais ne chutera pas au-dessous de 1 pv) pendant la durée du sort ; dès que la protection de ce sort cesse, la victime subit la pleine puissance du poison. Ce sort est généralement utilisé pour garder quelqu'un en vie, le temps de trouver une méthode qui permette de neutraliser totalement le poison, comme un sort de *contre-poison*.

Sanctuaire
Abjuration cléricale

Niveau : Clerc 1
Portée : Personnelle
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Un sort de *sanctuaire* fait croire que le clerc est une cible non hostile et inoffensive, et que donc ses ennemis ignoreront. Pour qu'un ennemi attaque le lanceur de ce sort, l'ennemi doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie. Si ce jet de sauvegarde échoue, l'ennemi est autorisé à attaquer une autre cible, mais le clerc sera totalement ignoré. Ce sort n'empêche pas un ennemi d'inclure le clerc dans la zone d'effet d'un sort hostile, à condition toutefois que le clerc n'en soit pas la cible désignée. Le clerc n'a pas le droit d'effectuer des actions hostiles tant qu'il est protégé par un *sanctuaire*, car sinon le pouvoir du sort se dissipe, ce qui met un terme au sort. Cependant, le clerc peut lancer des sorts et agir comme il le souhaite, du moment que cela n'est pas directement hostile : soigner des blessures, lancer un sort tel que *bénédiction*, voire même voler un objet si sa foi et son alignement le permettent.

Séparation des eaux
Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 6
Portée : 6 mètres/niveau de lanceur
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Ce sort oblige les eaux à se retirer, formant ainsi une tranchée. La profondeur et la longueur du déplacement de l'eau sont déterminées en fonction du niveau du clerc. Pour chaque niveau de lanceur, le clerc peut déplacer un volume d'eau de 9 m de profondeur sur 6 m de large. En dehors de l'eau, ce sort peut affecter d'autres liquides, mais plus les propriétés physiques de cet autre liquide sont différentes de celles de l'eau, moins le clerc est capable d'en déplacer un volume donné.

Serviteur aérien
Invocation/appel clérical

Niveau : Clerc 6
Portée : 3 mètres
Durée : 1 jour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

En lançant ce sort, le clerc invoque un serviteur aérien pour qu'il accomplisse ce qu'il lui ordonne de faire. Le serviteur aérien ne se battra pas mais trouvera et apportera au lanceur toute créature ou tout objet que le lanceur lui aura décrit (à condition que la tâche soit dans les capacités du serviteur aérien). Le serviteur aérien retournera à son plan d'existence d'origine à la fin de la durée du sort, ou plus tôt si le clerc qui l'a invoqué est tué, ou si le clerc libère la créature de son lien, ou si le serviteur est banni. Lorsqu'il invoque un serviteur aérien, le clerc doit être protégé par un sort de *protection contre le mal* ou par un symbole saint, ou bien se tenir à l'intérieur d'un cercle

magique. Si l'invocateur ne prend pas ces précautions, le serviteur aérien ne sera soumis à aucune forme de contrôle et attaquera immédiatement celui qui l'a appelé.

Lorsqu'il va chercher un sujet vivant, le serviteur aérien bénéficie toujours de la surprise, lors de sa première attaque, pendant 4 segments de surprise (à moins qu'il ne soit détecté). Lorsque le serviteur aérien réussit à toucher, cela signifie qu'il a réussi à se saisir de sa cible et qu'il peut la ramener au clerc, mais uniquement si le serviteur aérien est plus fort que sa victime. Afin de déterminer le résultat de ce test de force, le serviteur aérien et sa victime effectuent chacun un jet sous leurs dés de vie respectifs (en utilisant le type de dés approprié), et celui qui obtient le résultat le plus élevé gagne.

Seuil

Invocation/appel clérical

Niveau : Clerc 7
Portée : 9 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Une créature invoquée
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Le sort *seuil* crée une ouverture entre le plan matériel et un autre plan d'existence, et invoque un être de cet autre plan. Le lanceur doit connaître le nom de la créature qu'il tente d'invoquer car, sinon, le sort échoue. La créature spécifique qui est nommée lors de l'incantation de ce sort peut très bien choisir de ne pas franchir le *seuil* conduisant au plan matériel. Invoquer Thor a peu de chances de réussir à soustraire le dieu du tonnerre aux salles du Valhalla — cependant, un être quelconque répondra certainement à cet appel. Thor, s'il est invoqué, peut choisir d'envoyer une Valkyrie, par exemple. Lancer ce sort peut être dangereux, car le lanceur n'a aucun contrôle sur la créature invoquée, à moins que des précautions appropriées aient été prises, comme un sort de *protection contre le mal*, le tracé de cercles magiques appropriés, etc. Les êtres invoqués depuis des plans d'existence lointains, particulièrement les êtres portant des noms individuels bien à eux, peuvent être puissants et irascibles.

Silence sur 5 mètres

Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 2
Portée : 36 mètres
Durée : 2 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Sphère de 9 m de diamètre
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

L'incantation de ce sort crée une zone de silence magique total, dans laquelle aucun son ne peut être entendu. Ce sort peut être lancé sur un point situé dans les airs, sur un objet physique (auquel cas il se déplacera avec l'objet) ou sur une créature (auquel cas un jet de sauvegarde est applicable). Si la créature réussit son jet de sauvegarde, la zone de *silence* sera centrée sur un point dans l'espace situé juste derrière la victime visée.

Soins majeurs *(Réversible)*

Nécromancie cléricale

Niveau : Clerc 4
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune (annule)

Soins majeurs est une bénédiction semblable au sort *soins mineurs* ; ce sort permet au clerc d'imposer ses mains et de guérir 2d8+1 points de dégâts. Autrement, les limites de ce sort sont semblables à celles du sort *soins mineurs*. La forme inverse de ce sort inflige des dégâts plutôt que de guérir et nécessite que le clerc réussisse à toucher sa cible.

Soins mineurs *(Réversible)*

Nécromancie cléricale

Niveau : Clerc 1
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune (annule)

Soins mineurs permet au clerc d'imposer ses mains sur une créature blessée et de lui faire récupérer 1d8 points de vie. La forme inverse de ce sort agit de la même manière (bien qu'elle nécessite un jet de toucher), mais inflige 1d8 points de dégâts au lieu de guérir. Si le clerc rate son jet de toucher tandis qu'il lance le sort *blessures mineures*, le sort est perdu. Ce sort ne permet ni de guérir les maladies, ni de recoller les membres tranchés, ni de ramener les morts à la vie. Il ne permet pas non plus d'ajouter des points de vie au-delà du nombre normal de point de vie d'un personnage. Les créatures intangibles ne sont pas affectées par ce sort ; de même que les morts-vivants, ou les créatures qui ne sont vulnérables qu'au fer, à l'argent ou aux armes magiques.

Soin ultime *(Réversible)*

Nécromancie cléricale

Niveau : Clerc 5
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Aucune (annule)

La nature de ce sort puissant est semblable à celle du sort *soins mineurs* ; il agit de la même manière mais soigne 3d8+3 points de dégâts. La forme inverse de ce sort agit comme le sort *blessures mineures*, mais inflige 3d8+3 points de dégâts.

Sort astral

Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 7
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 3 tours
Sauvegarde : Aucune

Lancer un *sort astral* permet au clerc et jusqu'à cinq compagnons de quitter leurs corps matériels et de voyager à travers le plan astral vers d'autres plans d'existence. Lorsque le sort est lancé, le corps matériel du personnage entre dans une transe d'animation suspendue, tandis que sa conscience pénètre dans le plan astral. Le plan astral est une connexion entre les autres plans d'existence situés au-delà ; le clerc peut alors choisir d'entrer dans ces autres plans d'existence. Si un personnage passe du plan astral à un autre plan, il ou elle devient une manifestation physique dans cette existence, créant un corps dupliqué identique à celui qu'il ou elle a laissé en état de transe dans le plan matériel. Il est possible de voyager par le plan astral vers d'autres endroits dans le plan matériel, mais un nouveau corps ne peut pas se former dans un

plan où le personnage possède déjà une manifestation physique. Tant qu'il voyage dans le plan astral, et après qu'une nouvelle manifestation physique se soit formée sur un plan au-delà de l'astral, le personnage reste connecté à son corps d'origine par une "corde argentée", un lien mystique et invisible. Si cette corde argentée est rompue ou tranchée (certains dangers du plan astral peuvent produire ces effets), le personnage meurt, à la fois sur le plan matériel et sous forme astrale.

La plupart des objets magiques perdent tout ou partie de leurs pouvoirs sur le plan astral. A moins que les propriétés magiques d'un objet soient ancrées si profondément qu'elles existent dans de nombreux plans, la manifestation physique d'un voyageur astral sur un autre plan sera seulement équipée avec la substance non enchantée de ses objets et de ses armes magiques.

Symbole

Invocation/appel clérical

Niveau : Clerc 7
Portée : Contact
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Annule

Lorsqu'il lance ce sort, le clerc trace un symbole luisant dans les airs. Toute créature qui voit ce symbole de suffisamment près pour discerner sa forme (approximativement 30 mètres) sera affectée par lui. L'incantation cléricale de ce sort ne permet que trois symboles différents : Désespoir, Douleur et Persuasion.

Désespoir : Le *symbole de désespoir* affecte toute créature (à condition qu'elle soit intelligente) qui rate son jet de sauvegarde ; elle se mettra alors à errer dans la plus grande tristesse ou bien à se soumettre face à un défi comme celui que représente un combat. Le désespoir persiste pendant 3d4 tours.

Douleur : Le *symbole de douleur* inflige des douleurs terribles et lancinantes pendant 2d10 tours. Toute créature affectée de la sorte subira un malus de –4 à ses jets d'attaque et une perte temporaire de 2 points de Dextérité.

Persuasion : Tous ceux qui voient le *symbole de persuasion* et qui ratent leur jet de sauvegarde subissent un changement d'alignement temporaire, prennent l'alignement du lanceur, et deviennent amicaux envers le lanceur pendant 1d20 tours.

Tremblement de terre

Transmutation/altération cléricale

Niveau : Clerc 7
Portée : 36 mètres
Durée : 1 round
Zone d'effet : Diamètre de 1,5 m/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Le clerc invoque un petit tremblement de terre très puissant dans les limites de la zone d'effet de ce sort. Ce sort peut servir à créer des glissements de terrain, à drainer des marécages, à provoquer des éboulements dans des tunnels, et à détruire des bâtiments. Les fissures qui s'ouvrent dans la terre ont de bonnes chances d'engloutir les créatures situées dans la zone : les chances de tomber dans une telle crevasse (par taille de créature) sont de 1 chance sur 4 (petite), 1 chance sur 6 (moyenne) ou 1 chance sur 8 (grande). Bien entendu, se faire engloutir d'une telle façon est fatal. Les arbres situés dans la zone d'un sort de *tremblement de terre* ont 1 chance sur 3 d'être déracinés.

Vision réelle *(Réversible)*

Divination cléricale

Niveau : Clerc 5
Portée : Contact
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort octroie à son bénéficiaire l'aptitude de voir les choses comme elles le sont réellement, jusqu'à une distance de 36 mètres. Les illusions, les substitutions, les objets et les êtres astraux ou éthérés, ainsi que les portes secrètes sont des exemples du genre de supercheries et d'illusions que ce sort révèle. Les auras des alignements sont elles aussi rendues visibles, ce qui permet au bénéficiaire de ce sort de discerner le bien du mal, la loi du chaos. Les objets et les créatures métamorphosés sont perçus sous leur véritable forme. La forme inverse de ce sort, *vision erronée*, est par nature une malédiction ; elle rend la perception du sujet faillible et contraire à la réalité.

SORTS DE DRUIDE

Les sorts druidiques puisent leur énergie dans la puissance divine de la nature et agissent conformément à des principes similaires à ceux des sorts cléricaux. Tout sort druidique doté d'une composante matérielle exige (au minimum) l'utilisation de gui, de houx ou de feuilles de chêne, comme cela est décrit dans la classe du druide.

Amitié animale

Enchantement/charme druidique

Niveau : Druide 1
Portée : 3 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Un animal ordinaire
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 tours
Sauvegarde : Annule

Le sort *amitié animale* enchante un animal ordinaire d'alignement neutre pour qu'il devienne l'ami et le compagnon fidèle du druide. L'animal à enchanter ne doit pas être totalement dénué d'intelligence, mais ne doit pas avoir une intelligence supérieure à une intelligence animale. Si l'animal rate son jet de sauvegarde (effectué au début de l'incantation du sort), il restera docile pour le restant de l'incantation. Une fois que le sort est achevé, l'animal restera avec le druide et pourra même apprendre des tours semblables à ceux que l'on enseigne à des animaux domestiques bien entraînés. L'apprentissage de chaque tour dure une semaine, mais l'animal ne sera plus capable d'apprendre de nouveaux tours une fois qu'il aura passé trois mois avec le druide. Si, au cours de cette période, l'animal est laissé seul par le druide pendant plus de trois jours, l'enchantement sera brisé et l'animal retournera à la vie sauvage. Un druide peut avoir plusieurs amis animaux, mais uniquement jusqu'à un total de dés de vie égal à deux fois son niveau. (Les dés de vie totaux augmentent donc au fur et à mesure que le druide gagne des niveaux.)

Animation de la roche

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 7
Portée : 12 mètres
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : 1 cube (de 60 cm)/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au druide d'animer et de donner des ordres à un objet en pierre, de la même manière qu'un clerc commande un objet animé à l'aide du sort *animation des objets*. L'objet à animer ne doit pas faire partie d'une structure de pierre plus grande.

Aquagenèse

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 2
Portée : 3 mètres
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Jusqu'à 0,027 m³/niveau de lanceur (27 litres)
Composantes : V, G
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est semblable au sort clérical d'*aquagenèse*. Veuillez noter que le sort druidique n'a pas de forme inverse ; le druide peut créer de l'eau, mais il ne peut pas en détruire.

Arbre

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 3
Portée : Le lanceur
Durée : 6 tours + 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

L'incantation de ce sort fait fondre la forme du druide et lui fait prendre celle d'un arbre, l'apparence générale de celui-ci étant déterminée par le lanceur. Ce sort n'est ni une illusion ni un charme : le druide est, à tous points de vue, un arbre. Toutefois, dans cette forme, le druide conserve des sens humains et restera pleinement conscient de son environnement. Le druide peut retrouver sa forme humaine à volonté, mettant ainsi un terme au sort. Les détections magiques révèlent la véritable forme du druide, contrairement aux inspections ordinaires, aussi minutieuses soient-elles.

Aura féérique

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 1
Portée : 24 mètres
Durée : 4 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : 1 créature de taille M ou 2 créatures de taille P/niveau de lanceur
Composantes : V
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Le druide utilise ce sort pour allumer une aura flamboyante de lumière vive autour de ses ennemis. L'aura est visible jusqu'à une portée de 24 m, si le spectateur se tient dans le noir, ou jusqu'à une portée de 12 m, s'il se tient près d'une autre source de lumière. La lumière elle-même est inoffensive, mais une créature délinée par une *aura féérique* est plus facile à toucher : toute attaquer portée contre elle bénéficie d'un bonus de +2 au toucher.

Bâtons à serpents *(Réversible)*

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 5
Portée : 12 mètres
Durée : 2 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Rayon de 1,5 mètre
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical du même nom.

Bouclier anti-animal

Abjuration druidique

Niveau : Druide 6
Portée : 0
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Sphère (ou hémisphère) de 3 m de rayon
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Ce sort crée un champ de force immobile qui repousse toute matière animale. Veuillez noter que les morts-vivants et les êtres n'appartenant pas au plan matériel ne sont pas considérés comme étant formés de matière animale. Bien entendu, les alliés du druide doivent être situés à l'intérieur du

champ de force au moment où celui-ci est créé, car ils sont eux-mêmes probablement constitués de matière animale.

Bouclier anti-plantes

Abjuration druidique

Niveau : Druide 5
Portée : 0
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Sphère (ou hémisphère) de 24 m de rayon
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Lorsque le druide termine l'incantation de ce sort, une barrière invisible se forme dans un rayon de 24 mètres autour du lanceur et reste immobile par la suite. Aucune matière végétale (y compris les projectiles constitués de matière végétale, telles que des flèches en bois) ne peut pénétrer cette barrière.

Catalepsie

Nécromancie druidique

Niveau : Druide 2
Portée : 3 mètres
Durée : 4 rounds + 2 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom (et pas au sort clérical).

Chariot de feu

Evocation druidique

Niveau : Druide 7
Portée : 3 mètres
Durée : 6 tours + 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Lorsque le druide prononce les paroles finales de ce sort, un chariot de feu, tiré par deux montures ardentes, apparaît dans un bruit de tonnerre. Le druide peut, par simple contact, immuniser jusqu'à 8 de ses compagnons à la fournaise de ce véhicule ; toute autre créature présente à moins de 1,5 m des chevaux ou du chariot subira 2d4 points de dégâts par round. Le chariot peut se déplacer sur le sol à une vitesse de 72 m/round et peut même voler à une vitesse de 144 m/round, obéissant aux instructions vociférées par le lanceur. Il est possible que le chariot et ses chevaux soient blessés à l'aide d'armes magiques ou bien avec de l'eau (qui leur inflige seulement 1 point de dégâts). Le chariot et ses chevaux ont chacun 30 pv et ont une CA 2 ; si un seul des chevaux est dissipé parce qu'il a subit trop de dégâts physiques, la vitesse du chariot est réduite de moitié. Le chariot empêche les feux normaux d'affecter ses passagers, mais ceux-ci ne sont pas protégés contre les attaques magiques basées sur le feu. Le chariot et ses chevaux sont eux-mêmes immunisés à toute forme de feu, qu'il soit magique ou non.

Charme-personnes ou mammifères

Enchantement/charme druidique

Niveau : Druide 2
Portée : 24 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Une personne ou un mammifère
Composantes : V, G
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Annule

Le puissant enchantement tissé par ce sort affectera toute "personne", ce qui inclut les races de personnage (à l'exception des elfes) et les autres bipèdes de taille petite à moyenne analogues aux personnes (orques, gobelins, etc.). Ce sort affecte également les animaux mammaliens de toutes sortes, même ceux qui sont surnaturels, géants ou monstrueux. Si la créature visée rate un jet de sauvegarde, elle considérera que le druide est un ami de confiance et interprétera chacun de ses mots sous son jour le plus favorable. Les créatures charmées s'exposeront à des dangers modérés, y compris le combat, dans l'intérêt du druide, mais ne s'exposeront pas à des risques au-delà de ce que la créature peut normalement affronter. Le druide doit être capable de parler à la créature charmée s'il souhaite lui exposer n'importe quelle forme de "requête" complexe. Les créatures charmées ont droit à des jets de sauvegarde périodiques pour briser le charme, en fonction de leur Intelligence :

19 ou plus	un jet de sauvegarde/jour
18	un jet de sauvegarde/2 jours
17	un jet de sauvegarde/3 jours
15-16	un jet de sauvegarde/semaine
13-14	un jet de sauvegarde/2 semaines
10-12	un jet de sauvegarde/3 semaines
7-9	un jet de sauvegarde/mois
4-6	un jet de sauvegarde/2 mois
3 ou moins	un jet de sauvegarde/3 mois

Le charme sera automatiquement brisé si le druide tente clairement de causer du mal à la créature charmée.

Communion avec la nature

Divination druidique

Niveau : Druide 5
Portée : Le lanceur
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

En lançant ce sort, le druide entre dans une transe qui le place dans un état d'unité avec son environnement naturel.

Il obtient des renseignements sur l'endroit où il se trouve, apprenant ainsi un fait pour chacun de ses niveaux de lanceur. Le rayon de la zone avec laquelle le druide communie est de 0,8 km par niveau de lanceur. Les faits que le druide peut apprendre sont : les voies d'eau, les habitants d'une partie de la région, etc.

Confusion

Enchantement/charme druidique

Niveau : Druide 7
Portée : 24 mètres
Durée : 1 rounds/niveau
Zone d'effet : Jusqu'à un rayon de 6 mètres
Composantes : V, G, M
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort pousse des créatures à se comporter de façon étrange et imprévisible. Un certain nombre de créatures situées dans la zone d'effet de ce sort doivent réussir un jet de sauvegarde chaque round pour éviter de devenir confuses. Le nombre de créatures de base est de 2d4, mais des créatures supplémentaires peuvent être affectées ; si le niveau de lanceur du druide est supérieur aux DV de l'adversaire le plus fort, la

différence représente le nombre de créatures supplémentaires qui doivent faire des jets de sauvegarde. Ce sort est extrêmement puissant ; tous ces jets de sauvegardes sont effectués avec un malus de –2. Les créatures qui ratent leurs jets de sauvegarde (un jet par round) agissent de façon aléatoire selon la table suivante :

d%	Action
01-10	Attaque le druide ou ses alliés
11-20	Agit normalement
21-50	Bredouille de façon incohérente
51-70	Erre et s'éloigne du lanceur pendant un tour complet
71-00	Attaque la créature la plus proche

Note : Une créature qui erre en s'éloignant n'a plus le droit de faire des jets de sauvegarde ; par contre, elle sera libérée des effets de ce sort après s'être éloignée du lanceur (à vitesse normale) pendant un tour complet.

Contre-poison *(Réversible)*

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 3
Portée : Contact
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune (annule)

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical du même nom.

Contrôle du climat

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 7
Portée : 0
Durée : 8d12 heures
Zone d'effet : 10d8 km²
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Le sort *contrôle du climat* apporte un changement rapide dans les conditions climatiques présentes sur plusieurs km² autour de l'endroit où ce sort est lancé. Il ne faut pas plus de 10-40 minutes pour que le sort prenne tous ses effets sur la vaste zone qu'il couvre. Ce sort affecte les précipitations, la température et la vitesse du vent. Les conditions climatiques existantes ne peuvent pas être totalement modifiées par la force de ce sort, mais les druides sont capables de provoquer de plus grands changements que les clercs à l'aide du même sort ; en réalité, deux fois plus de changements sont possibles dans le cas d'un druide. Le druide ne peut pas faire tomber une pluie torrentielle si le ciel est dégagé, mais il pourrait changer le climat de ciel dégagé à ciel partiellement couvert, puis à un ciel totalement nuageux (peut-être avec une pluie fine), tout cela au cours d'une seule incantation de ce sort. En comparaison, un clerc aurait seulement pu faire apparaître des nuages partiels. Un climat chaud peut être adouci, et un vent fort peut être levé par temps totalement calme. Ce sort peut être lancé plusieurs fois successivement afin d'apporter des changements dramatiques ; par exemple, pour passer d'un temps calme à un vent fort, puis du vent fort à une authentique tempête.

Contrôle de la température sur 3 m
Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 4
Portée : Le lanceur
Durée : 4 tours + 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Rayon de 3 mètres
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

En lançant ce sort, le druide contrôle par magie la température de son environnement immédiat, dans un rayon de 3 mètres. La température peut être élevée ou abaissée de 5° Celsius (9° Fahrenheit) par niveau de lanceur.

Contrôle des vents
Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 5
Portée : Le lanceur
Durée : 1 tour/niveau de lanceur (voir ci-dessous)
Zone d'effet : Rayon de 12 mètres/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Grâce à la puissance de ce sort, le druide peut augmenter ou diminuer la force des vents. Pour chaque niveau de lanceur, le druide peut changer la vitesse du vent de 4,8 km/h. Une zone d'accalmie de 12 mètres de rayon reste centrée sur le druide et le suit partout où il va. La force du vent augmente (ou diminue) au rythme de 4,8 km/h chaque tour, jusqu'à la fin de la durée du sort, à partir de laquelle elle reviendra à la normale, là aussi au rythme de 4,8 km/h par tour.

Les vents peuvent être extrêmement destructeurs ; les bateaux courent le danger de sombrer si la vitesse du vent atteint 96 km/h, et les vents supérieurs ou égaux à 120 km/h sont comparables à ceux d'un authentique ouragan.

Croc-en-jambe
Enchantement/charme druidique

Niveau : Druide 2
Portée : Contact
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Un objet de 3 mètres de long max.
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort transforme un objet approprié en une sorte de piège magique. L'objet se soulève du sol et fait un croche-patte à toute créature qui passe au-dessus de lui, même si elle consciente de sa présence (jet de sauvegarde contre les "Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée", à +4 si la créature se méfie de l'objet). L'objet est indétectable à 80% et affectera même le lanceur. Ce piège occasionne des chutes bien plus douloureuses que la normale : une créature en train de courir subira 1d6 points de dégâts et sera étourdie pendant 1d4+1 rounds, ou bien sera simplement étourdie si elle chute sur une surface aussi molle que de l'herbe, par exemple. Les créatures de taille supérieure à la taille M ne sont pas affectées par ce sort.

Croissance animale *(Réversible)*
Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 5
Portée : 24 mètres
Durée : 2 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Jusqu'à 8 animaux dans un rayon de 3 m
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort transforme jusqu'à 8 animaux présents dans sa zone d'effet ; leur taille normale est doublée, ainsi que leurs dés de vie et les dégâts qu'ils infligent. Ce sort n'influence pas l'attitude des animaux envers le druide, et il est donc conseillé de s'assurer auparavant qu'ils sont amicaux. La forme inverse de ce sort réduit de moitié leur taille et les dégâts qu'ils infligent.

Débilité mentale
Enchantement/charme druidique

Niveau : Druide 6
Portée : 12 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Annule

Débilité mentale est un sort insidieux qui affecte uniquement ceux qui peuvent lancer des sorts. Il dépiste et empoisonne les canaux mystiques de leur pouvoir profane à la manière d'une infection virale. Ce sort réduit sa victime à un état d'attardement mental extrême, qui persiste jusqu'à ce que la victime soit magiquement soignée à l'aide d'un sort de *guérison*, de *souhait majeur* ou de *restauration*. Les différentes formes de lanceurs de sorts ne sont pas toutes égales face au sort de *débilité mentale* : ceux qui pratiquent la magie cléricale bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets de sauvegarde ; les druides ont un malus de –1 à leurs jets ; les magiciens et les illusionnistes ont un malus de –4 à leurs jets. (Ceux qui peuvent utiliser plus d'un seul type de magie doivent effectuer leurs jets de sauvegarde en faisant la moyenne de leurs modificateurs.)

Détection de la magie
Divination druidique

Niveau : Druide 1
Portée : Le lanceur
Durée : 12 rounds
Zone d'effet : Passage de 3 m de large sur 12 m de long
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical de niveau 1 de *détection de la magie*.

Détection des pièges sylvestres
Divination druidique

Niveau : Druide 1
Portée : Le lanceur
Durée : 4 rounds/niveau
Zone d'effet : Passage de 3 m de large sur 12 m de long
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Lorsqu'il lance ce sort sur lui, le druide confère à ses yeux des pouvoirs divinatoires. Le druide peut alors instantanément détecter pratiquement toute forme de piège s'il se trouve en extérieurs. Même en intérieur ou sous terre, il détectera la présence des fosses.

Dissipation de la magie
Abjuration druidique

Niveau : Druide 4
Portée : 24 mètres
Durée : Instantanée

Zone d'effet : 1 cube (de 12 mètres)/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

Les effets de ce sort sont identiques à ceux du sort clérical du même nom, toute exception étant indiquée ci-dessus.

Distorsion du bois

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 2
Portée : 3 mètres/niveau de lanceur
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort voile le bois de façon permanente et peut donc être utilisé pour détruire des flèches, des lances, des portes, etc. Le druide peut affecter un volume de bois d'environ 37,5 cm de long et de 2,5 cm d'épaisseur par niveau de lanceur, soit le volume approximatif d'un manche de hache. Plusieurs objets peuvent être affectés : quatre flèches ont à peu près le même volume qu'un manche de hache. Un druide de niveau 5 pourrait, grâce à ce sort, détruire une porte normale.

Doigt de mort

Enchantement/charme druidique

Niveau : Druide 7
Portée : 18 mètres
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Annule

L'incantation de ce sort atteint son paroxysme lorsque le druide pointe le doigt vers la victime de son choix. Si la cible rate un jet de sauvegarde, elle meurt.

Embrasement *(Réversible)*

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 4
Portée : 12 mètres
Durée : 1 round
Zone d'effet : Rayon de 18 mètres
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort crée instantanément un feu normal à l'intérieur de sa zone d'effet. Cette fournaise ne dure qu'une seule minute (1 round) mais inflige 1d4 points de dégâts à toute créature prise dans ses flammes et incendie tous les matériaux combustibles (objets qui bénéficient, bien entendu, d'un jet de sauvegarde contre les feux normaux). La forme inverse de ce sort éteint tous les feux normaux situés à l'intérieur de sa zone d'effet.

Embroussaillement

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 3
Portée : 48 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : 1 carré (de 6 mètres)/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

A l'aide de ce sort, le druide fait pousser des plantes et des plantes et des plantes grimpantes à une vitesse incroyable pour qu'elles forment une barrière enchevêtrée de végétation dense. Cet enchantement peut être dissipé ou bien les plantes peuvent être éliminées par des méthodes ordinaires. Tailler son chemin à travers cette barrière reste possible, mais la vitesse de déplacement est alors limitée à 3 mètres/tour (6 mètres dans le cas de créatures de taille G).

Enchevêtrement

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 1
Portée : 24 mètres
Durée : 1 tour
Zone d'effet : Rayon de 6 mètres
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : ½ (voir ci-dessous)

Le druide lance ce sort à un endroit en particulier, à la suite de quoi toutes les plantes situées dans un rayon de 6 mètres autour de l'emplacement enchanté commencent immédiatement à se tortiller violemment, à fouetter l'air et à empêtrer toute créature présente dans la zone. Les créatures menacées de la sorte ont droit à un jet de sauvegarde. Si ce jet réussit, la vitesse de déplacement de la créature est réduite de moitié ; si ce jet échoue, la créature est retenue tellement fermement par les plantes qu'elle ne peut ni se déplacer, ni attaquer, ni lancer de sort pour toute la durée du sort.

Flamme

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 2
Portée : 0
Durée : 2 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Lorsque le druide lance ce sort, sa main se nimbe d'un feu magique ; cette flamme ne fait aucun mal au druide mais elle est équivalente à celle d'une torche. Elle peut être utilisée pour allumer des feux et peut également être lancée comme un projectile. La portée de ce jet de flamme est de 12 mètres. Lorsque la flamme touche un objet, elle explose et incendie tous les matériaux combustibles dans un rayon de 4,5 mètres. (Les objets ont droit à un jet de sauvegarde contre les feux normaux.) Le druide peut bannir cette flamme magique à volonté, mais les feux qu'elle allume doivent être éteints par des méthodes conventionnelles.

Fléau d'insectes

Invocation/appel druidique

Niveau : Druide 5
Portée : 96 mètres
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Nuage de 48 m de rayon sur 12 m de haut
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical de niveau 5 du même nom.

Forêt hallucinatoire

Illusion/fantasme druidique

Niveau : Druide 4
Portée : 24 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : 1 carré (de 12 mètres)/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M

Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

En lançant ce sort, le druide crée l'illusion d'une forêt à l'intérieur de la zone d'effet du sort. Les êtres féériques sylvestres et les autres druides détecteront immédiatement la nature illusoire de la forêt, mais même des animaux ordinaires seront dupés par l'apparence de la forêt. L'illusion est seulement visuelle, pas tactile ; il est donc probable que des êtres intelligents qui traversent cette forêt réaliseront bien vite qu'ils franchissent une illusion. Cependant, le simple fait de réaliser que la forêt n'est pas réelle ne dissipe pas pour autant l'illusion ; elle continuera donc de limiter la visibilité, voire même de créer d'autres formes de désagréments. Par exemple, les chevaux ne passeront pas droit devant eux, mais chercheront plutôt à contourner les "arbres" qu'ils pensent être réels.

Graines de feu

Invocation druidique

Niveau : Druide 6
Portée : 12 mètres (voir ci-dessous)
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round/graine
Sauvegarde : ½

En lançant ce sort sur un groupe de graines (soit des glands, soit des baies de houx), le druide leur insuffle le potentiel de provoquer une violente explosion de feu magique. Des glands transformés de la sorte peuvent être utilisés comme projectiles, tandis que des baies de houx transformées ainsi peuvent être utilisées comme bombes à retardement. Ce sort permet au druide de créer quatre glands-graines de feu ou huit baies de houx-graines de feu, ou bien toute combinaison proportionnée, comme par exemple deux glands et quatre baies de houx.

Les glands peuvent être lancés jusqu'à une distance de 12 mètres, infligent 2d8 points de dégâts dans un rayon de 1,5 m et incendient tout objet combustible qui rate son jet de sauvegarde. Si un gland frappe sa cible au moyen d'un jet pour toucher réussi, la cible n'a droit à aucun jet de sauvegarde. Même si l'attaque échoue, la cible peut se retrouver prise dans l'explosion (et a alors droit à un jet de sauvegarde pour ne subir que la moitié des dégâts, tout comme les autres créatures prises dans l'explosion).

Les baies de houx ne peuvent pas être lancées à plus de 1,8 m ; elles peuvent également être laissées sur place dans le but d'exploser lorsqu'un mot de commande est prononcé. (La portée du mot de commande étant de 12 mètres.) Les baies de houx créent une explosion dans une zone de 1,5 ×1,5 m, infligent 1d8 points de dégâts et obligent les objets combustibles à effectuer des jets de sauvegarde contre le feu magique sous peine de s'embraser. Tout comme pour les glands-graines, un jet de sauvegarde réussi contre l'explosion d'une baie de houx-graine de feu réduit de moitié les dégâts infligés.

Guérison des maladies *(Réversible)*

Nécromancie druidique

Niveau : Druide 3
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune (annule)

Ce sort, à l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, est identique au sort clérical de *guérison des maladies*.

Invisibilité aux animaux

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 1
Portée : Contact
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

D'un geste, le druide (ou tout autre bénéficiaire de ce sort) disparaît à la vue, à l'ouïe et à l'odorat des animaux (c.-à-d. des créatures faisant partie de la section "animaux" du Chapitre V). Les créatures dotées d'un Intelligence supérieure ou égale à 6 ne sont pas affectées par ce sort. Cette puissante forme d'invisibilité n'est pas dissipée si le druide attaque, bien que la créature spécifiquement attaquée à l'aide d'une arme de corps-à-corps connaîtra alors, bien entendu, l'emplacement général du druide et sera autorisée à l'attaquer avec un malus de –4, et ce jusqu'à ce que le druide s'éloigne d'elle. En raison de la nature de leur vocation, les druides n'utiliseront pas ce sort pour commettre des massacres systématiques d'animaux, sauf en des circonstances extraordinaires.

Invocation animale I

Invocation/appel druidique

Niveau : Druide 4
Portée : 36 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

Un druide peut utiliser ce sort pour appeler des animaux ordinaires ou géants d'un type spécifié. Pour pouvoir être appelés avec succès, les animaux doivent être présents dans les limites de la portée du sort. Jusqu'à trois tentatives d'appel peuvent être effectuées si des animaux du type spécifié n'apparaissent pas. Si l'on considère que le type d'animal appelé est présent dans les limites de la portée du sort, jusqu'à 8 animaux apparaitront, chacun ayant 4 dés de vie maximum. Ces animaux aideront le druide en effectuant une mission

spécifique : remporter un combat, voyager jusqu'à un endroit spécifique, etc.

Invocation animale II

Invocation/appel druidique

Niveau : Druide 5
Portée : 54 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort est semblable à *invocation animale I*, mais il est plus puissant. Il appellera un maximum de 6 animaux, chacun ayant jusqu'à 8 DV, ou bien un maximum de 12 animaux, chacun ayant jusqu'à 4 DV.

Invocation animale III

Invocation/appel druidique

Niveau : Druide 6
Portée : 72 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort est semblable à *invocation animale I*, mais il est plus puissant. Il appellera un maximum de 4 animaux, chacun ayant jusqu'à 16 DV, ou bien un maximum de 16 animaux, chacun ayant jusqu'à 4 DV.

Invocation des créatures sylvestres

Invocation/appel druidique

Niveau : Druide 4
Portée : 108 mètres + 9 mètres/niveau de lanceur
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : Voir ci-dessous
Sauvegarde : Annule

Cette invocation appelle certaines créatures sylvestres pour qu'elles viennent aider le druide, à condition qu'elles soient situées à proximité. Le druide lance ce sort en entonnant un chant sonore, qu'il doit prolonger pendant 2 tours ou jusqu'à ce que les créatures appelées apparaissent. Le MJ déterminera si des créatures pouvant répondre à un tel appel sont présentes dans la zone. Les créatures sont autorisées à effectuer un jet de sauvegarde de la catégorie "Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée", mais avec un malus de –4. Si les créatures ratent leur jet de sauvegarde et qu'elles sont appelées pour aider le druide, elles fourniront toute l'aide qu'elles sont en mesure d'apporter, bien que leur empressement à engager le combat est sujet à leurs réactions globales vis-à-vis du druide lui-même.

Si un personnage mauvais est présent dans le groupe du druide, les créatures appelées bénéficient d'un second jet de sauvegarde pour éviter les effets de ce sort, avec un bonus de +4. Les créatures qui peuvent être appelées comprennent :

Centaures	1d4
Pixies	1d8
Faunes	1d4
Sylvanien	1
Licorne	1

Invocation d'un élémental de feu *(Réversible)*

Invocation/appel druidique

Niveau : Druide 6
Portée : 24 mètres
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 rounds
Sauvegarde : Aucune

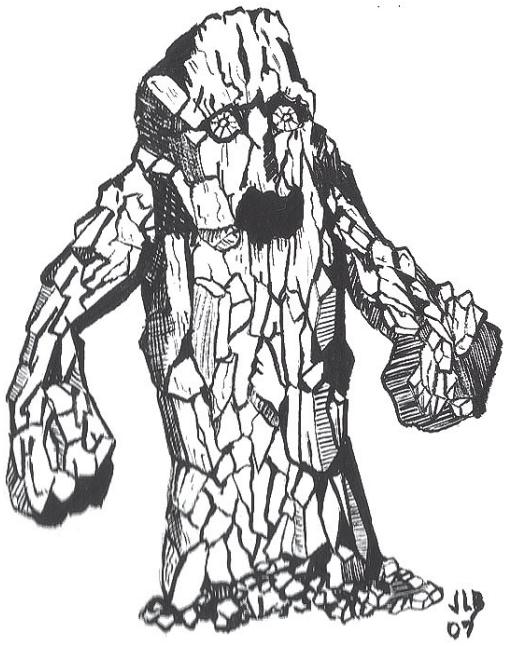
Les pouvoirs d'un druide de haut niveau lui permettent d'invoquer un être élémental du plan du feu. L'élémental aura généralement 16 DV, mais il y a 5% de chances pour qu'il ait 24 DV, et 1% de chances pour qu'un éfrit apparaisse à la place d'un élémental. L'élémental agira comme étant l'allié du druide, restant présent pendant toute la durée du sort afin de l'assister aussi efficacement que possible, y comprit en engageant le combat contre ses ennemis. Les druides n'ont pas besoin de cercle de protection pour invoquer des élémentaux de feu et n'ont pas besoin de se concentrer sur l'élémental d'une quelconque façon.

Invocation d'un élémental de terre *(Réversible)*

Invocation/appel druidique

Niveau : Druide 7
Portée : 12 mètres
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

A l'aide de ce sort, le druide invoque un élémental de 16 DV depuis le plan de la terre. Autrement, ce sort est identique au sort druidique d'*invocation d'un élémental de feu*, mais il n'y a aucune chance d'invoquer un élémental plus puissant, contrairement à ce qui se produit lorsqu'un druide invoque des élémentaux de feu. Tout comme l'invocation d'élémentaux de feu, l'élémental de terre sera l'allié du druide de son propre chef ; le druide n'a donc besoin d'aucune protection magique contre lui et il n'a pas besoin de se concentrer sur lui une fois l'invocation réussie.



Invocation d'insectes
Invocation/appel druidique

Niveau : Druide 3
Portée : 9 mètres
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Annule

Lorsque le druide prononce les paroles finales et effectue les derniers gestes de ce sort, un essaim d'insectes apparaît d'un endroit situé à proximité ou bien de nulle part et attaque les ennemis du druide. Il y a 70% de chances que l'essaim soit composé d'insectes volants et 30% de chances que les insectes soient des fourmis ou bien d'autres insectes rampants et mordants. Un essaim volant peut se déplacer considérablement vite, tandis qu'un essaim rampant est limité à un déplacement de 3,6 mètres/round. Dans les deux cas, les insectes infligent automatiquement 2 points de dégâts par round contre leur cible et la victime infortunée sera recouverte de pied en cap à un point tel qu'elle sera incapable de faire la moindre action, pas même de se déplacer. Le druide peut rediriger l'essaim pour qu'il attaque un autre adversaire, mais cet ordre provoquera la confusion pendant 1 round au sein de l'essaim, le temps qu'il se redirige vers sa nouvelle cible.

Invocation de la foudre
Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 3
Portée : 0
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Rayon de 108 mètres
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : ½

Pourvu qu'une couverture nuageuse significative soit déjà présente dans la zone, le druide peut utiliser ce sort pour appeler un barrage fracassant d'éclairs descendant du ciel et frappant le sol. Un éclair peut être appelé chaque tour (10 minutes). Les éclairs infligent 2d8 points de dégâts, plus un autre d8 par niveau du lanceur. Toute créature située à moins de 3 mètres de l'impact d'un éclair (ou le long de sa trajectoire descendante) subira ces dégâts. Ce sort peut uniquement être lancé en extérieurs.

Invocation du temps
Invocation/appel druidique

Niveau : Druide 6
Portée : 0
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

La zone d'effet de ce sort est de 1d% × 2,56 km², mais, à l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est similaire au sort clérical de *contrôle du climat*. Il permet donc au druide d'affecter, mais pas de diriger, les conditions climatiques existantes.

Langage animal
Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 1
Portée : 0
Durée : 2 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Un type d'animal à moins de 12 m du lanceur
Composantes : V, G
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au druide de parler avec tous les animaux, d'un type particulier ou d'une même espèce, situés à moins de 12 mètres de lui au moment où ce sort est lancé. A tous les autres égards, et à l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical (de niveau 2) *langage animal*.

Langage des plantes
Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 4
Portée : Le lanceur
Durée : 2 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Rayon de 12 mètres autour du lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical *langage des plantes*.

Lithomorphose
Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 3
Portée : Contact
Durée : Instantanée
Zone d'effet : 81 dm³ + 27 dm³/niveau de lanceur (= litres)
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Ce sort est identique au sort de magicien du même nom, à l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus.

Localisation des animaux
Divination druidique

Niveau : Druide 1
Portée : Le lanceur
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : Passage de 6 m de large sur 6 m de long/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Le lanceur de ce sort devient capable de détecter la présence d'un type particulier d'animal dans la direction à laquelle il fait face. Le druide doit se concentrer pendant un round entier dans une direction particulière afin de bénéficier des visions accordées par ce sort. Puisque l'enchantement du sort affecte le lanceur, les effets se déplacent avec lui. Cette divination n'est bloquée par aucune substance, quelle que soit son épaisseur.

Localisation des plantes
Divination druidique

Niveau : Druide 2
Portée : Le lanceur
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Rayon de 1,5 m/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Lorsqu'il lance ce sort, le druide se voit accorder la faculté de localiser par la pensée n'importe quel type de plante spécifique sur lequel il se concentre. La zone de détection rayonne autour du druide et le suit partout où il va.

Métal brûlant *(Réversible)*

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 2
Portée : 12 mètres
Durée : 7 rounds
Zone d'effet : Tout le métal porté par 1 créature de taille M par niveau de lanceur, ou bien un poids de 25 kg/niveau de lanceur, au choix
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort extrêmement puissant chauffe le métal jusqu'à des températures brûlantes, tandis que sa forme inverse, *métal glacial*, refroidit le métal jusqu'à des températures dangereusement basses. Les deux versions de ce sort infligent des dégâts et des effets secondaires différents. Les effets d'une exposition prolongée au métal, tandis que sa température atteint des niveaux dangereux, pour finalement revenir à une température normale, sont indiqués ci-dessous :

Chaleur

Round 1	Aucun effet en dehors d'une gêne
Round 2	1d4 points de dégâts
Rounds 3-5	2d4 points de dégâts, ampoules importantes aux extrémités (mains, pieds), et inconscience si le métal est un casque
Round 6	1d4 points de dégâts
Round 7	Gêne

Froid

Round 1	Aucun effet en dehors d'une gêne
Round 2	1d2 points de dégâts
Rounds 3-5	1d4 points de dégâts, engelures graves (besoin possible d'amputer des extrémités telles que les doigts, les oreilles)
Round 6	1d4 points de dégâts
Round 7	Gêne

S'immerger dans de l'eau annulera les effets de la version chaude de ce sort, tandis que des protections magiques contre les éléments appropriés annuleront les deux versions. Si aucune de ces options n'est disponible, la cible de ce sort a tout intérêt à passer un round à se dévêtir de ses gantelets et de son casque de métal, tout au moins, afin d'éviter les effets secondaires.

Mort rampante

Invocation/appel druidique

Niveau : Druide 7
Portée : 0
Durée : 4 rounds/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

La *mort rampante* est un sort terrifiant qui fait apparaître une nuée massive d'insectes, d'araignées et de mille-pattes ; cette masse bouillonnante jaillit aux pieds du lanceur et se met en marche dans la direction qu'il lui indique, détruisant et tuant tout ce qui se présente sur son passage. La nuée est composée de (1d6+4)×100 insectes rampants ; chacun d'entre eux inflige 1 point de dégâts contre un adversaire, avant de mourir. Seul le nombre précis d'insectes nécessaires pour tuer un adversaire mourront, et une fois que la cible est morte, la nuée continuera son avancée. Si le druide autorise la nuée à s'éloigner de plus de 24 mètres de sa personne, 50 insectes par tranche de 3 mètres au-delà de cette portée quitteront la nuée. Le druide peut ordonner à la nuée d'attaquer des cibles spécifiques et/ou de changer de direction. Bien que ce sort puisse se révéler dévastateur (infligeant potentiellement un total maximal de 1 000 points de dégâts), de nombreux moyens peuvent être utilisés pour le contrer — le moyen le plus évident étant la *boule de feu* ou tout autre sort infligeant des dégâts dans une zone d'effet.

Mur d'épines

Invocation/appel druidique

Niveau : Druide 6
Portée : 24 mètres
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Un cube (de 30 mètres)/niveau de lanceur
Composantes : V, G
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Aucune

Lorsque le druide lance ce sort, un mur de ronces entrelacées jaillit du sol et se hérisse d'épines tranchantes et meurtrières. Courir à l'encontre de ce *mur d'épines* ou essayer de s'y forcer un passage inflige 8 points de dégâts, plus 1 point par point de classe d'armure. Une créature peut se retrouver prise à l'intérieur d'un *mur d'épines* lorsque ce sort est lancé ; dans ce cas, elle recevra immédiatement ces dégâts et devra se débattre (et prendre ces dégâts une seconde fois) pour avoir suffisamment de liberté de mouvement pour pouvoir trancher les épines. Quatre tours sont nécessaires pour tailler une épaisseur de 12 mètres dans un *mur d'épines*.

Les feux normaux n'ont aucun effet sur un *mur d'épines*, mais les feux magiques peuvent incendier l'intégralité des ronces, créant ainsi un *mur de feu* (comme le sort du même nom), qui se consumera intégralement au bout de deux tours.

Mur de feu

Evocation druidique

Niveau : Druide 5
Portée : 24 mètres (mur) ou le lanceur (anneau)
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

L'un des exemples les plus spectaculaires de magie druidique est le sort *mur de feu*, grâce auquel le druide crée un véritable brasier en forme de mur. L'un des côtés de cet incendie émet, comme l'on peut s'y attendre, une chaleur brulante, tandis que l'autre côté émet une douce chaleur. Franchir les flammes inflige 4d4 points de dégâts, plus 1 point/niveau de lanceur. Les créatures situées à moins de 3 mètres du côté chaud du mur subissent 2d4 points de dégâts, tandis que les créatures situées à moins de 6 mètres du feu sont brûlées pour 1d4 points de dégâts. Les créatures mortes-vivantes souffrent encore plus lorsqu'elles sont soumises à la puissance de cette magie druidique puisqu'elles subissent le double des dégâts normalement infligés par le mur.

Le mur reste en place aussi longtemps que le druide maintient sa concentration sur ce sort ou bien, si le druide choisit de ne pas maintenir sa concentration, il se dissipera au bout de 1 round/niveau de lanceur. Le druide peut évoquer un mur de feu et choisir entre deux formes : un mur ou un anneau. La taille maximale d'un mur droit est de un carré (de 6 × 6 mètres) par niveau de lanceur. Un anneau aura un rayon maximal de 1,5 mètre par niveau de lanceur (avec le lanceur en son centre), sur 6 mètres de haut. Si le druide opte pour le mur, l'effet reste stationnaire. S'il opte pour l'anneau, celui-ci suivra le lanceur dans ses déplacements.

Obscurcissement
Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 2
Portée : 0
Durée : 4 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : 1 cube (de 3 mètres)/niveau de lanceur
Composantes : V, G
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Au terme de l'incantation de ce sort, une brume enchantée se met à tourbillonner aux pieds du druide et vient rapidement remplir la zone d'effet. Cette brume réduit la visibilité à 1d4×60 cm. Ce sort est affecté par les conditions naturelles, comme les vents forts, qui réduiront la durée effective du sort.

Paralysie animale
Enchantement/charme druidique

Niveau : Druide 3
Portée : 24 mètres
Durée : 2 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : 1d4 animaux
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Annule

Un sort de *paralysie animale* immobilise totalement jusqu'à quatre animaux (c.-à-d. des créatures faisant partie de la section "animaux" du Chapitre V) pour toute la durée du sort. Le druide décide du nombre d'animaux qu'il prend pour cibles à l'aide de ce sort : s'il n'y a qu'une seule cible, son jet de sauvegarde est effectué avec un malus de –4 ; s'il y en a deux, chacune d'elles effectue son jet de sauvegarde à –2 ; s'il y en a trois, leur jet de sauvegarde est à –1 ; et si le druide souhaite paralyser quatre animaux, chacun d'eux effectue son jet de sauvegarde sans malus. Les animaux paralysés par ce sort peuvent être tués ou ligotés au rythme d'un par round, ou bien, si l'attaquant le souhaite, être attaqués au double du rythme normal, avec une réussite au toucher automatique et pour des dégâts maximaux.

Paralysie végétale
Enchantement/charme druidique

Niveau : Druide 4
Portée : 24 mètres
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort affecte les plantes douées de la faculté de se mouvoir, que ce soit de façon naturelle ou grâce à un sort. Les plantes affectées par ce sort sont clouées sur place pour toute la durée du sort, et si le sort est lancé sur de la végétation normale (telles que des feuilles mortes), elle ne fera aucun bruit, excepté celui causé par le vent. Dans le cas des moisissures, des thallophytes et des autres plantes qui ne peuvent pas être considérées de façon séparée, ce sort affecte une étendue de 3,25-13 m², selon la décision du druide. Dans le cas de créatures végétales telles que les sylvaniens, ce sort affecte entre une et quatre créatures, au choix du lanceur.

En fonction du nombre de créatures (ou de m²) prises pour cibles par le druide, le jet de sauvegarde contre ce sort est sujet à différents malus. Si une seule créature (ou 3,25 m²) est prise pour cible, le jet de sauvegarde contre ce sort est effectué avec un malus de –4 ; deux créatures (ou 6,5 m²) subissent un malus de –2 ; trois créatures (ou 9,75 m²) subissent un malus de –1 ; et quatre créatures (ou 13 m²) ne subissent aucun malus à leur jet de sauvegarde.

Passage sans trace
Enchantement/charme druidique

Niveau : Druide 1
Portée : Contact
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Toute créature sur laquelle est lancé ce sort devient capable de se déplacer sur n'importe quel type de terrain sans laisser la moindre trace de son passage. Elle ne laisse ni empreintes, ni odeur, ni quoi que ce soit d'autre qui pourrait révéler son passage. Il est impossible de la pister, sauf, temporairement, grâce à une seule méthode — son passage irradie la magie pendant 6d6 tours. Une fois cette durée écoulée, l'aura magique se dissipe d'elle-même, ne laissant aucun signe révélateur du passage du bénéficiaire de ce sort.

Passe-plantes
Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 5
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'aide de ce sort, le druide pénètre dans un arbre et ressort d'un autre arbre du même type, à quelque distance de là. Le druide détermine la direction dans laquelle il voyage d'un arbre à un autre. La plupart des arbres permettent de voyager jusqu'à une distance maximale de 270 mètres, mais les arbres que les druides considèrent comme sacrés permettent de voyager sur des distances considérablement supérieures ; ainsi, les chênes, les ifs et les sorbiers permettent de parcourir jusqu'à 540 mètres. S'il n'y a pas d'arbre du même type dans la direction désignée par le druide, il émergera de n'importe quel arbre de cette espèce situé dans la portée de ce sort, au plus près de la direction qu'il avait spécifiée. Le druide peut rester à l'intérieur du premier arbre pendant aussi longtemps qu'un round par niveau de lanceur, avant d'être obligé de reparaître depuis l'autre arbre ; dans ce cas, il se plie aux mêmes règles que celles qui sont dictées dans la description du sort *porte végétale*. Enfin, si aucun arbre approprié n'est présent pour permettre au druide de réapparaître, celui-ci peut demeurer à l'intérieur du premier arbre pendant toute la durée du sort, mais il sera incapable d'utiliser ce sort pour voyager.

Peau d'écorce
Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 2
Portée : Contact
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Le sort *peau d'écorce* renforce magiquement la peau d'une créature et la rend aussi solide que de l'écorce d'arbre. Le bénéficiaire de ce sort améliore sa classe d'armure d'un point et reçoit aussi un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde, à l'exception des jets de sauvegarde de la catégorie "Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée".

Piège à feu
Evocation druidique

Niveau : Druide 2
Portée : Contact
Durée : Permanente jusqu'à son déclenchement
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : ½

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Piège sylvestre
Enchantement/charme druidique

Niveau : Druide 3
Portée : Contact
Durée : Permanente jusqu'à son déclenchement
Zone d'effet : Rayon de 3 m + 1,8 m/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 rounds
Sauvegarde : Aucune

Ce sort sert à enchanter un piège ordinaire pour le rendre difficile à détecter et à rendre son efficacité surnaturelle. Ce sort doit être lancé sur une corde, une vigne ou une cordelette, ce qui la rend parfaitement fusionnelle avec son environnement : elle devient indétectable à 90% vis-à-vis de la vision normale (ou enchantée). Lorsqu'une créature marche dans la zone délimitée par ce piège, celui-ci se referme et enserre fermement la victime. Pendant toute l'heure qui suit le déclenchement de ce sort, une Force de 23 est nécessaire pour briser le piège, puis cette Force requise diminue d'un point par heure, jusqu'à ce que 12 heures se soient écoulées ; à partir de cet instant, les effets du sort cessent. Si le piège est attaché à un arbre suffisamment flexible, la magie de ce sort fera pencher l'arbre, de telle sorte que le piège, lorsqu'il sera déclenché, projettera violemment la victime dans les airs, en lui infligeant 1d6 points de dégâts, et la retiendra suspendue par les branches.

Porte végétale
Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 4
Portée : Contact
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au druide de voyager sans effort à travers de la végétation de n'importe quel type, marchant comme si cette végétation n'existait pas. Ce passage peut également être emprunté par un druide de niveau supérieur à celui du lanceur, mais aucune autre créature ne peut tirer avantage des effets de ce sort. Le passage ouvert par ce sort mesure jusqu'à 1,5 m de large et 3 m de haut, et jusqu'à 36 m de long par niveau de lanceur. Le druide peut même utiliser ce sort pour pénétrer à l'intérieur d'un arbre ou pour franchir une étendue végétale affectée par un sort (comme *enchevêtrement*). Si le druide se trouve à l'intérieur d'un arbre qui est la cible d'une attaque, il doit quitter cet arbre avant que celui-ci ne meure, sous peine de mourir en même temps que l'arbre.

Prévision du temps
Divination druidique

Niveau : Druide 1
Portée : 0
Durée : Instantanée
Zone d'effet : 14,5 km²
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Le druide lance ce sort sur pratiquement n'importe quelle substance : des os, des feuilles, de la poudre, etc. Il peut alors interpréter les motifs formés par ces objets pour prédire avec exactitude le climat qui se manifestera naturellement à l'intérieur d'une zone de 14,5 km² située alentour et pour les deux prochaines heures par niveau de lanceur. Un druide de niveau 2, par exemple, serait capable de prédire le temps qu'il fera quatre heures à l'avance.

Protection contre le feu
Abjuration druidique

Niveau : Druide 3
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Le druide peut utiliser ce sort pour octroyer à une autre créature une protection considérable contre le feu ; mais s'il lance ce sort sur lui-même, les effets sont bien plus grands car ils lui confèrent alors une invulnérabilité temporaire même contre les feux de nature magique, comme le souffle d'un dragon. Si ce sort est lancé sur une autre créature, le bénéficiaire obtient une immunité contre les feux normaux et un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques basées sur le feu. En outre, tous les dégâts infligés par des attaques de feu seront réduits de moitié. Si ce sort est lancé sur le druide, il devient totalement invulnérable aux feux normaux et ignore également tous les dégâts des feux magiques (souffle de dragon, *boule de feu*, etc.) jusqu'à ce qu'un total de 12 pv/niveau de lanceur aient été absorbés par le sort ; lorsque ce total est atteint, le sort se dissipe.

Protection contre la foudre
Abjuration druidique

Niveau : Druide 4
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort octroie à son bénéficiaire la même protection contre la foudre et l'électricité que celle que le sort de *protection contre le feu* (de niveau 3) octroie contre le feu.

Purification de l'eau *(Réversible)*
Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 1
Portée : 12 mètres
Durée : Instantanée
Zone d'effet : 0,027 m³/niveau de lanceur (27 litres)
Composantes : V, G
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Ce sort ôte toutes les impuretés présentes dans l'eau pour la rendre à la fois claire et potable. La forme inverse de ce sort contamine l'eau et la rend impropre à boire ; elle annule également les propriétés de l'eau bénite ou maudite.

Pyrotechnie

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 3
Portée : 48 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Le sort *pyrotechnie* peut servir à créer deux effets totalement différents : soit une manifestation de lumière vive, soit un vaste voile de fumée. Les deux utilisations possibles de ce sort requièrent la présence d'une source de feu (située n'importe où à l'intérieur de la portée du sort) et la zone d'effet du sort dépend de la taille de ce feu initial.

Si ce sort est utilisé pour produire un feu d'artifice, cette manifestation de lumière vive aveuglera temporairement (pendant 1d4+1 rounds) toutes les créatures situées dans la zone d'effet et celles qui se trouvent à moins de 36 mètres de cette zone — à condition, bien entendu, que la vue de cette manifestation ne soit pas voilée. Le feu d'artifice emplit un volume dix fois plus grand que celui du feu initial et persiste pendant 1 segment/niveau de lanceur.

Si ce sort est utilisé pour produire de la fumée, un nuage tourbillonnant s'élèvera du feu, obscurcissant la visibilité à 6 mètres dans un volume 100 fois plus grand que celui du feu.

Quel que soit le feu qui est utilisé comme source de ce sort, ce feu s'éteint immédiatement dès que le sort est lancé.

Réincarnation

Nécromancie druidique

Niveau : Druide 7
Portée : Contact
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

A condition qu'un corps ne soit pas décédé depuis plus d'une semaine, un puissant druide peut rappeler son esprit d'entre les morts — mais dans un autre corps. La forme du nouveau corps n'est pas sujette au contrôle du druide : elle est déterminée aléatoirement à l'aide des tableaux ci-dessous. Le nouveau corps apparaîtra au bout de 1d6 tours et à proximité du corps original de l'esprit. Les elfes peuvent être ramenés à la vie par une *réincarnation*. Il y a 35% de chances que la nouvelle incarnation soit déterminée sur le tableau "humanoïde" et 65% de chances pour que la nouvelle incarnation soit déterminée sur le tableau "animal". La nouvelle incarnation (si elle est douée de raison) conservera les points d'expérience originels du personnage, mais sera dotée de nouveaux scores de caractéristiques physiques (For, Dex, Con), déterminés aléatoirement et ajustés à la nouvelle race. Le personnage conservera les scores de ses caractéristiques mentales (Int, Sag, Cha).

Tableau humanoïde

Résultat du dé	Nouvelle incarnation
01-02	Gobelours
03-05	Nain
06-16	Elfe
17-18	Gnoll
19-31	Gnome
32-33	Gobelin
34-36	Demi-elfe
37-39	Halfelin
40-42	Demi-orque
43-44	Hobgobelin
45-88	Humain
89-91	Kobold
92-93	Ogre
94-95	Ogre mage
96-98	Orque
99-00	Troll

Tableau animal

Résultat du dé	Nouvelle incarnation
01-05	Blaireau
06-18	Ours
19-24	Sanglier
25-29	Centaure
30-35	Dryade
36-43	Aigle
44-46	Renard
47-52	Faucon
53-57	Lynx
58-62	Chouette
63-68	Pixie
69-71	Raton laveur
72-76	Faune
77-84	Cerf
85-92	Loup
93-00	Glouton

Répulsion du bois

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 6
Portée : 0
Durée : 4 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Passage de 36 mètres de large, sur 6 mètres de long/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Aucune

Au terme de l'incantation de ce sort, le druide ouvre la paume de sa main et, en prononçant les paroles finales du sort, un puissant souffle de pouvoir est propulsé en avant, repoussant tous les objets en bois. Même de très grandes structures en bois, si elles ne sont pas fixées au sol, seront affectées, mais les objets fixés au sol résisteront à la puissance terrible de ce sort. Tout objet en bois ne dépassant pas la taille d'un jeune arbre se fendra et se brisera même s'il est fermement fixé. Le druide n'a pas besoin de se concentrer pour entretenir ces vagues de force, mais il ne peut pas changer la direction du flux d'énergie une fois que celui-ci a été créé.

Répulsion des insectes

Abjuration druidique

Niveau : Druide 4
Portée : Contact
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round

Sauvegarde : Voir ci-dessous

Lorsque le druide achève l'incantation de ce sort, une barrière invisible se forme autour du bénéficiaire de ce sort, cette barrière ayant pour effet de le protéger contre les insectes. Seuls les vrais insectes sont affectés par ce sort, qui ne repousse ni les araignées, ni les scorpions, ni les scarabées, ni les mille-pattes. Les insectes ordinaires sont totalement repoussés par ce sort, tandis que les variétés géantes (2 DV ou plus) doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour pouvoir franchir la barrière. Et même si un insecte géant parvient à franchir la barrière, il subira 1d6 points de dégâts à cet instant précis.

Respiration aquatique *(Réversible)*

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 3
Portée : Contact
Durée : 6 tours/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort, tant que ses effets persistent, accorde la faculté de respirer sous l'eau. La forme inverse de ce sort permet à une créature aquatique de respirer de l'air.

Shillelagh

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 1
Portée : Contact
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : Un gourdin en chêne
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Le druide insuffle des pouvoirs enchantés dans un gourdin ou un bout de bois en chêne, lui octroyant un bonus de +1 au toucher ; un *shillelagh* inflige 2d4 points de dégâts contre des adversaires de petite taille ou de taille moyenne, et 1d4+1 contre de grands adversaires. Le *shillelagh* possède ces propriétés magiques uniquement s'il est brandi par le druide ; dans les mains de toute autre personne, il ne sera rien de plus qu'un simple gourdin en bois ordinaire.

Soin ultime *(Réversible)*

Nécromancie druidique

Niveau : Druide 6
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Aucune (annule)

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical du même nom.

Soins majeurs *(Réversible)*

Nécromancie druidique

Niveau : Druide 4
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune (annule)

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical du même nom.

Soins mineurs *(Réversible)*

Nécromancie druidique

Niveau : Druide 2
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune (annule)

Le sort druidique de *soins mineurs* est, à l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, identique au sort clérical du même nom.

Tempête de feu *(Réversible)*

Evocation druidique

Niveau : Druide 7
Portée : 45 mètres
Durée : 1 round
Zone d'effet : 1 cube (de 6 mètres)/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : ½

Le sort *tempête de feu* est une version modifiée et agrandie du *mur de feu*. Il ne dure qu'un seul round et n'inflige que la moitié des dégâts d'un *mur de feu* (c.-à-d. 2d8 points de dégâts), mais sa vaste zone d'effet le rend dévastateur.

La forme inverse de ce sort éteint tous les feux normaux présents dans sa zone d'effet ; elle peut également être utilisée pour tuer instantanément un élémental de feu (sans jet de sauvegarde).

Transit végétal

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 6
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

L'unité mystique avec la nature est un principe majeur pour de nombreuses sectes druidiques et le sort *transit végétal* est pour eux d'un usage pratique. En lançant ce sort, le druide voyage presque instantanément d'une plante à une autre par le biais de l'unité mystique qui regroupe toutes les formes de vie entre elles. Ce sort agit de la même façon que *passe-plantes*, mais avec une portée illimitée.

Lorsque ce sort est lancé, le druide se contente de pénétrer et de disparaître dans une grosse plante de n'importe quelle espèce. Il peut rester dans cette première plante pour une durée maximale de 24 heures ; quand il le souhaite, il peut s'extirper d'une autre plante de la même espèce mais dans un lieu totalement différent. Le druide peut avoir connaissance d'une plante spécifique au travers de laquelle il souhaite émerger, ou bien il peut se contenter de spécifier une distance et une direction. Si le druide n'a aucune connaissance de la plante de sa destination, son arrivée peut s'éloigner de 1d% × 1,6 km du point d'arrivée souhaité, à la discrétion du MJ.

Transmutation de métal en bois

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 7
Portée : 24 mètres
Durée : Instantanée (permanente)

Zone d'effet : Un objet en métal
Composantes : V, G, M
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

A l'aide de ce sort, le druide peut désigner un unique objet en métal et en changer la substance en bois. Ce sort affecte jusqu'à 4 kg de métal par niveau de lanceur. L'objet n'a droit à aucun jet de sauvegarde, mais les objets magiques ont 90% de chances net de résister aux effets de ce sort.

Transmutation de pierre en boue *(Réversible)*

Transmutation/altération druidique

Niveau : Druide 5
Portée : 48 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : 1 cube (de 6 mètres)/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort transforme de la roche pleine en boue. Le volume transformé est proportionnel au niveau du lanceur. La boue s'affaissera jusqu'à ce que sa profondeur soit à peu près égale à la moitié du diamètre du bassin. Si ce sort est lancé sur un plafond, le volume de boue transformée s'écroulera immédiatement, piégeant ou étouffant peut-être tous ceux qui se trouvent dessous. De même, si un sol est transformé en boue, les créatures qui se tiennent dans cette même zone couleront et pourront se retrouver piégées. Si une *dissipation de la magie* est lancée sur la boue avant qu'elle ne finisse par se transformer en terre, la boue redevient de la pierre, mais en gardant la forme et l'emplacement de la boue (c.-à-d. qu'un plafond effondré ne retrouvera pas son emplacement d'origine : il se retrouvera figé en pierre là où il s'est effondré). La forme inverse de ce sort transforme de la boue en grès ou en roche sédimentaire similaire.

SORTS DE MAGICIEN

A la différence des sorts cléricaux et druidiques, les sorts de magicien (également appelés sorts Profanes dans le système OSRIC) ne nécessitent ni symbole saint ni gui en guise de composantes matérielles.

Abaissement des eaux *(Réversible)*

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 24 mètres
Durée : 5 rounds/niveau
Zone d'effet : 1 carré (de 1,5 mètre)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical d'*abaissement des eaux*. La forme inverse de ce sort peut élever le niveau des eaux, mais pas de plus de 1,5 mètre/niveau.

Agrandissement *(Réversible)*

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 1,5 mètre/niveau de lanceur
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Une créature ou un objet
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Annule

Ce sort augmente la taille et le poids d'une créature ou d'un objet. Ce sort augmente la taille et le poids d'une créature de 20% par niveau de lanceur (jusqu'à une augmentation maximale de 200%) ou bien augmente la taille et le poids d'un objet de 10% par niveau de lanceur (jusqu'à une augmentation maximale de 100%). Le niveau de puissance du magicien limite le volume de matière qu'il peut agrandir : le mage peut affecter jusqu'à 0,27 m³ de matière vivante par niveau ou bien 0,135 m³ de matière inanimée par niveau. Une personne de taille normale dont la taille est doublée (100%) aura généralement une Force de 18, ou bien une Force de 20 ou plus si sa taille est triplée (200%). La forme inverse de ce sort implique des calculs similaires, mais avec pour effet de réduire la taille d'un objet ou d'une créature. Si ce sort est lancé sur un sujet récalcitrant, un jet de sauvegarde réussi annulera le sort, mais les sujets coopératifs peuvent choisir de ne pas effectuer ce jet.

Allométamorphose

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : Permanente
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort transforme la victime en autre type de créature ; une personne pourrait être changée en triton, ou un triton en dragon, par exemple. Dans de rares cas, une telle transformation peut être fatale. Si la cible du sort est transformée avec succès, elle doit effectuer un test de survie à un choc métabolique sous sa Constitution pour ne pas mourir (voir "Constitution"). En outre, il y a une probabilité de base de 100% que la créature transformée perde ses souvenirs et son identité précédente lors du changement, devenant, à tous points de vue, la créature en quoi elle a été transformée

(cependant, son Intelligence ne peut pas être augmentée en vertu d'une telle transformation).

Pour chaque point d'Intelligence de la créature transformée, ces chances de base sont réduites de 5%, et une modification supplémentaire de ±5% est appliquée pour chaque niveau (ou DV) de différence entre la forme d'origine et la nouvelle forme. Ce jet étant effectué chaque jour, une telle transformation est, au final, inévitable du fait des lois de la probabilité, à moins que, entretemps, la créature transformée ne retrouve par magie sa forme originale. Une créature transformée conserve ses points de vie antérieurs, mais, en dehors de cela, elle acquiert immédiatement toutes les caractéristiques physiques de la nouvelle forme. La transformation peut être dissipée, mais ce second changement de forme nécessite alors un autre test de survie à un choc métabolique.

Altération des feux normaux

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 1,5 mètre/niveau de lanceur
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : Feu de 45 cm de rayon
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Grâce à des paroles et à des gestes profanes, le magicien peut ordonner à de petits feux, jusqu'à une limite de 45 cm de rayon, de diminuer ou d'augmenter en taille. N'importe quel feu répondant à la limite de taille de ce sort peut être réduit à la taille d'une flamme de bougie ou être agrandi pour atteindre la taille d'un feu de joie de 90 cm de diamètre. Un feu affecté de la sorte ne consommera que le combustible approprié à sa nouvelle taille, mais continuera d'irradier la même chaleur que celle du feu de la taille d'origine.

Amitié

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Le lanceur
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : Rayon de 3 m + 3 m/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort augmente le charisme du magicien aux yeux de toutes les créatures situées à l'intérieur de sa zone d'effet et qui ratent leur jet de sauvegarde. Pour ces créatures, le Charisme du magicien sera augmenté de 2d4 points (un seul jet pour toutes). Pour celles qui réussissent leur jet de sauvegarde, le Charisme du lanceur sera diminué de 1d4 points.

A moins que les chiffres exacts liés au Charisme ne soient utiles dans un but quelconque, le résultat normal de ce sort est que ceux qui ont raté leur jet de sauvegarde seront bien disposés et amicaux à l'égard du lanceur, tandis que ceux qui ont réussi leur jet de sauvegarde le trouveront déplaisant et quelque peu suspect.

Antipathie/sympathie

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 8
Portée : 9 mètres
Durée : 12 tours/niveau
Zone d'effet : 1 cube (de 3 m)/niveau ou bien un seul objet
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 tours
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort confère à une zone ou à un objet une aura magique qui repousse ou qui attire un certain type d'êtres. Le lanceur doit spécifier soit une race de créatures, soit un alignement. Veuillez noter que si ce sort est lancé sur un objet plutôt que sur une zone, le type de créatures pris pour cible aura un malus de –2 à son jet de sauvegarde.

Si le magicien crée une antipathie sur la zone ou sur l'objet, le type de créatures pris pour cible ressentira un désir intense d'en rester éloigné. Un jet de sauvegarde est autorisé, permettant ainsi à la créature de rester ou de toucher l'objet, mais même si le jet de sauvegarde est réussi, la créature ressentira un vif inconfort en sa présence. Les créatures qui réussissent à rester dans la zone ou près de l'objet commenceront à perdre 1 point de Dextérité par round (4 points max.) à cause de cette gêne.

Si, en revanche, le magicien crée une sympathie sur la zone ou sur l'objet, le type de créature pris pour cible se sentira attiré vers la zone ou vers l'objet, prenant plaisir à rester dans les parages ou convoitant le "précieux" objet. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour rester au contact de la zone ou de l'objet enchanté.

Arme enchantée

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 4
Portée : Contact
Durée : 5 rounds/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Par le simple contact de sa main, le magicien crée un enchantement faible et temporaire sur une arme de taille normale ou bien sur deux armes plus petites, comme des flèches, des carreaux ou des dagues. Cet enchantement ne confère aucun bonus au toucher, mais il peut être utilisé pour frapper des créatures qui ne peuvent être touchées que par des armes magiques. Lorsque l'arme réussit à toucher, l'enchantement se dissipe.

Arrêt du temps

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 9
Portée : 3 mètres
Durée : 1 segment/2 niveaux + 1d8 segments
Zone d'effet : Sphère de 4,5 mètres de rayon
Composantes : V
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au lanceur d'agir entre deux instants, à l'intérieur d'une bulle où l'extérieur est figé sur place et ne se déplace pas dans le cours du temps qui passe. Le nom couramment utilisé pour désigner ce sort est mal approprié puisque le temps n'est pas réellement arrêté ; au lieu de cela, le lanceur gagne simplement quelques instants "supplémentaires", capturés entre les points de passage normaux du temps. En pratique, le lanceur gagne simplement le temps de la durée de ce sort sous forme de temps supplémentaire, au cours duquel il peut accomplir les actions qu'il désire, tandis que le reste de l'univers est réellement figé vis-à-vis du lanceur.

Aura magique

Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Contact
Durée : 1 jour/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort crée une fausse aura magique autour d'un objet unique dont le poids maximal est de 2,5 kg par niveau de lanceur. Un sort de *détection de la magie* révèlera à tort que l'objet est magique, mais s'il est tenu en main par le lanceur de la *détection de la magie*, celui-ci aura droit à un jet de sauvegarde pour se rendre compte que l'aura n'est pas, en réalité, une véritable aura magique mais plutôt une fausse aura.

Autométamorphose

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 4
Portée : Le lanceur
Durée : 2 tours/niveau
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au magicien de prendre la forme physique d'une autre créature et de continuer à se transformer à volonté pour toute la durée du sort. La transformation est de bien moindre puissance que celle du sort *allométamorphose* ; elle ne fait courir ni le risque de subir un choc métabolique, ni de devenir réellement la créature transformée. Passer d'une forme à une autre ne requiert que 30 secondes, et lorsque le lanceur retrouve sa forme d'origine (ce qui met un terme au sort), il est guérit de 1d12 points de dégâts qui pourraient avoir été subis par l'une des formes dans lesquelles il s'est métamorphosé.

Le lanceur ne peut pas se métamorphoser dans des formes plus petites qu'un oiseau chanteur ou plus lourdes que 1 000 kg. Seules les facultés de déplacement de la nouvelle forme peuvent être utilisées, pas ses attaques, ses défenses ou ses autres aptitudes. Le magicien peut donc se transformer en lion et courir aussi vite qu'un lion, mais ses griffes n'infligeront pas plus de dégâts que ceux des poings mous d'un humain. De même, s'il se transforme en dragon, il bénéficiera de la capacité du dragon à voler, mais pas de son souffle. Sous la forme d'un orque, il peut utiliser n'importe quelle arme qu'il aurait pu manier sous sa forme originale, mais il ne gagnera pas l'infravision. Le lanceur conserve ses propres points de vie et sa propre classe d'armure.

Bouche magique

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 2
Portée : Voir ci-dessous
Durée : Permanente jusqu'à son déclenchement
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort est lancé sur un objet de telle sorte que lorsqu'un ensemble de conditions particulières sont remplies, une bouche apparaisse dans l'objet et prononce un message spécifique. La longueur du message ne peut pas dépasser 25 mots. Le magicien peut fixer n'importe quelle condition pour l'apparition de la *bouche magique*, mais la puissance du lanceur limite la portée à laquelle la bouche peut détecter les événements déclencheurs. La bouche peut "percevoir" des événements à une portée de 1,5 mètre/niveau de lanceur, mais elle ne peut pas détecter des créatures invisibles. Bien qu'elle ne puisse pas réellement voir, elle n'a pas de perceptions autres que visuelle. Evidemment, un joueur ne peut pas tenter d'établir des conditions en utilisant des termes de jeu comme les "dés de vie", la "classe", les "niveaux", etc., mais doit utiliser des termes qui seraient familiers au personnage.

Bouclier

Evocation profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Le lanceur
Durée : 5 rounds/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

A l'aide de ce sort, le lanceur crée une barrière invisible de force magique. Les *projectiles magiques* ne peuvent pas absolument pas franchir cette barrière. Le magicien bénéficie d'une classe d'armure de 2 contre les armes lancées, d'une classe d'armure de 3 contre les armes propulsées, telles que les flèches, et une classe d'armure de 4 contre toutes les autres attaques. Tous les jets de sauvegarde effectués contre des attaques frontales (par baguette, souffle, etc.) bénéficient d'un bonus de +1 pendant toute la durée de ce sort. Le *bouclier* est une défense frontale et n'accorde aucun bénéfice contre des attaques portées dans le dos ou dans les flancs arrière.

Bouclier de feu

Evocation profane

Niveau : Magicien 4
Portée : Le lanceur
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Au terme de l'incantation de ce sort, des flammes pâles viennent envelopper le lanceur et lui confèrent une protection soit contre les attaques basées sur le feu, soit contre celles basées sur le froid, selon que le magicien a choisi de se parer de flammes froides ou de flammes chaudes. Des flammes froides accordent au magicien un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre les dégâts de feu, garantissant également la moitié des dégâts seulement (ou aucun point de dégâts contre toutes les attaques de feu qui accordent un jet de sauvegarde pour la moitié des dégâts) si le jet de sauvegarde est réussi. Cependant, si le magicien rate un jet de sauvegarde contre une attaque basée sur le froid, il subira le double des dégâts normaux. Des flammes chaudes offrent des protections comparables contre le froid : les attaques basées sur le froid reçoivent un bonus de +2 aux jets de sauvegarde et il est garanti que le lanceur ne recevra que la moitié des dégâts (ou aucun) si son jet de sauvegarde est réussi contre des attaques qui infligent des dégâts normaux (ou la moitié des dégâts).

Boule de feu

Evocation profane

Niveau : Magicien 3
Portée : 30 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Sphère de 6 mètres de rayon
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : ½

En pointant le doigt au terme de l'incantation de ce sort, le magicien provoque une explosion massive de feu magique à

l'endroit visé. La *boule de feu* explose dans un bruit sourd, infligeant 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur à toutes les créatures présentes dans la zone d'effet. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ne subissent que la moitié des dégâts indiqués. Lorsque le magicien lance ce sort, une perle de lumière s'élance de son doigt vers la zone visée, et si cette perle percute un autre objet situé sur sa trajectoire, la *boule de feu* explosera immédiatement. Le souffle de l'explosion emplit tout le volume du rayon de ce sort, et s'il est lancé dans un endroit confiné qui est plus petit que la zone d'effet, les flammes s'échapperont en dehors de cette zone, jusqu'à atteindre le volume total du sort. Le volume d'une sphère de 6 mètres de rayon est approximativement égal à 904,5 m³ et celui d'un cube de 3 mètres de côté est égal à 27 m³ ; par conséquent, dans un endroit où la hauteur de plafond est de 3 mètres, la *boule de feu* emplira environ 33 cubes de 3 mètres de côté. Donc, si une *boule de feu* explose au milieu d'un couloir de 3 mètres de large et de 3 mètres de haut, son souffle se répandra sur 49,5 mètres dans les deux directions. Il est possible, et tout particulièrement dans les donjons, que le magicien se retrouve pris dans le souffle de son propre sort de *boule de feu*. Les flammes ne créent aucun changement significatif dans la pression de l'air, mais leur chaleur est telle qu'elles incendient (ou fassent fondre les métaux) tous les objets présents s'ils ratent leur jet de sauvegarde contre le feu magique.

Boule de feu à retardement

Evocation profane

Niveau : Magicien 7
Portée : 30 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Sphère de 6 mètres de rayon
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : ½

Une *boule de feu à retardement* est légèrement plus puissante qu'une *boule de feu* normale (+1 point de dégâts par dé). Au moment de son incantation, le magicien fixe une durée comprise entre 1 segment (6 secondes) et 5 rounds (5 minutes) ; la *boule de feu* explosera uniquement lorsque ce délai se sera écoulé. Autrement, à l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort fonctionne comme cela est indiqué dans la description du sort *boule de feu*.

Bruitage

Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 18 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Distance d'audition à partir du point visé
Composantes : V, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort, comme son nom l'indique, sert à créer des sons illusoires. Le lanceur désigne le point central du sort, qui doit, bien entendu, être situé dans la limite de la portée du sort. Tant que la durée du sort n'arrive pas à terme, ce point central peut être déplacé à volonté par le lanceur. Ce sort peut créer n'importe quel type de son, mais le volume maximal du bruit dépend du niveau du lanceur. Un lanceur de niveau 3 peut produire le bruit de 4 personnes en train de crier (ou qui agissent plus silencieusement). Chaque niveau de lanceur supplémentaire permet au lanceur d'ajouter le son de quatre personnes de plus à l'illusion. En guise de référence, le son d'une explosion ou d'un glissement de terrain nécessiterait, approximativement, un lanceur de niveau 8. Les spectateurs auditifs ne sont autorisés à effectuer des jets de sauvegarde que s'ils ont de bonnes raisons de douter des sons apparents. Les joueurs doivent donc dire qu'ils n'y croient pas, tandis que le MJ prendra une telle décision pour les monstres et les PNJ en se basant sur le caractère plausible du *bruitage*.

Bulle anti-magique

Abjuration profane

Niveau : Magicien 6
Portée : Le lanceur
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Globe de 1,5 mètre de rayon/niveau
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Une *bulle anti-magique* est une bulle d'espace qui entoure le magicien et qui empêche totalement toute forme de magie de fonctionner à l'intérieur de ses limites. Les effets des sorts ne peuvent ni pénétrer ni fonctionner à l'intérieur de cette bulle, qui fournit ainsi au lanceur une protection totale contre les attaques par le regard, les sorts hostiles et même l'approche des créatures invoquées ou appelées. Bien entendu, l'inconvénient d'une *bulle anti-magique* est que le lanceur lui-même ne peut pas lancer de sorts ou profiter d'objets magiques tant qu'il reste à l'intérieur de la bulle. Les armes et armures magiques, ou tout autre objet magique, ne bénéficient ni de leurs bonus ni de leurs facultés tant qu'ils restent à l'intérieur de la bulle, bien qu'ils puissent servir d'armes et armures non magiques.

Cacodémon

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 7
Portée : 3 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Une créature invoquée
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 heures
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort invoque un démon ou autre fiélon (comme un diable) depuis les plans d'existences inférieurs et l'amène sur les plans matériels. Afin de lancer ce sort, le lanceur doit connaître le véritable nom du fiélon, mais de telles informations sont souvent présentées dans les tomes oubliés renfermant des savoirs perdus. Ce sort ne peut pas invoquer les démons inférieurs car ils n'ont pas de noms personnels. Il n'est pas non plus suffisamment puissant pour invoquer les membres de la noblesse démoniaque ou diabolique. Ce sort ne fournit absolument aucune protection contre le courroux de la créature invoquée — et ne vous y trompez pas, la créature invoquée en voudra énormément au lanceur pour son audace.

En général, ce sort n'est lancé qu'avec de multiples protections contre le fiélon invoqué, comme un pentacle pour contenir le démon et un cercle magique pour protéger le magicien. Bien entendu, la nature exacte de toute discussion ou négociation avec des créatures des plans infernaux est un problème qu'il faudra gérer en cours du jeu, le MJ décidant de la mentalité et des actes du fiélon.

Il est extrêmement périlleux de traiter avec des démons car ils sont intelligents et impitoyables. Cependant, ils sont relativement fiables ; puisque le lanceur connaît le véritable nom du fiélon, celui-ci est contraint de se plier aux accords qu'il passe, bien qu'il puisse être capable de pervertir l'esprit d'un tel accord tout en l'appliquant à la lettre.

Certains sorts (*punition spirituelle* ou *emprisonnement de l'âme*, par exemple) peuvent être utilisés (et le sont souvent) pour raffermir la main du magicien au cours de toute négociation avec un démon.

Catalepsie

Nécromancie profane

Niveau : Magicien 3
Portée : Contact
Durée : 6 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune ; sujet volontaire uniquement

Ce sort ralentit par magie le métabolisme du sujet jusqu'à ce qu'il atteigne un état si proche de la mort qu'il devient impossible de distinguer la personne affectée d'un cadavre à l'aide de méthodes non magiques. Le sujet peut entendre, sentir et penser ; par contre, ses sens du toucher et de la vue ne fonctionnent plus. Tout dégât infligé au pseudo-cadavre est réduit de moitié et le sujet du sort ne saura même pas que des dégâts lui auront été infligés — ce qui est une situation potentiellement dangereuse. Une personne sous l'influence de ce sort n'est pas sujette à l'absorption de niveaux de certains morts-vivants et les poisons resteront sans effet sur elle tant que le sort continuera d'agir (à moins que le poison ne soit supprimé avant). Le lanceur peut annuler la *catalepsie* à volonté et ce sort peut être dissipé.

Charme-masse

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 8
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort fonctionne comme *charme-monstres*, mais il affecte plus d'une seule créature. Le total des dés de vie limite le nombre de créatures affectées ; le lanceur ne peut pas affecter un nombre total de dés de vie supérieur au double de son niveau de lanceur. Toutes les créatures visées doivent être situées dans une zone de 9 × 9 mètres.

Charme-monstres

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 18 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort agit comme *charme-personnes*, mais il affecte n'importe quelle créature vivante. En fonction de la valeur en niveaux des monstres, il peut servir à affecter plus d'une créature. Reportez-vous au tableau suivant :

Valeur en niveaux des monstres	Nombre affecté	Chances/semaine de briser l'enchantement
Niveau 1	2d4	5%
Niveau 2	1d4	10%
Niveau 3	1d2	15%
Niveau 4	1	25%
Niveau 5	1	35%
Niveau 6	1	45%
Niveau 7	1	60%
Niveau 8	1	75%
Niveau 9 et +	1	90%

Charme-personnes

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 36 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Une personne
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Annule

Le puissant enchantement tissé par ce sort affectera n'importe quelle "personne", c'est-à-dire des races de personnage (mais les elfes ont 90% de chances d'y résister) et des humanoïdes (tels qu'ils sont définis dans le Chapitre V), jusqu'à un plafond de un dé de vie de créatures charmées par niveau de personnage, à tout moment. Si la créature prise pour cible rate son jet de sauvegarde, elle considérera que le magicien est un ami de confiance et interprétera chacun de ses mots sous son jour le plus favorable.

Les créatures charmées s'exposeront à des dangers modérés, y compris le combat, dans l'intérêt du lanceur, mais ne s'exposeront pas à des risques au-delà de ce que les créatures peuvent normalement affronter. Le magicien doit être capable de parler à la créature charmée s'il souhaite lui exposer n'importe quelle forme de "requête" complexe. Les créatures charmées ont droit à des jets de sauvegarde périodiques pour briser le charme, en fonction de leur Intelligence :

19 ou plus	un jet de sauvegarde/jour
18	un jet de sauvegarde/2 jours
17	un jet de sauvegarde/3 jours
15-16	un jet de sauvegarde/semaine
13-14	un jet de sauvegarde/2 semaines
10-12	un jet de sauvegarde/3 semaines
7-9	un jet de sauvegarde/mois
4-6	un jet de sauvegarde/2 mois
3 ou moins	un jet de sauvegarde/3 mois

Le charme sera automatiquement brisé si le magicien tente clairement de causer du mal à la créature charmée.

Charme-plantes

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 7
Portée : 9 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : 9 × 3 mètres
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Annule

Ce sort accorde au magicien la faculté de communiquer avec (pendant 1 tour) et de donner des ordres aux plantes (leur obéissance est permanente), dans les limites de la zone d'effet du sort. Ce sort ne donne aucune aptitude inhabituelle aux plantes ; elles ne gagnent aucune faculté supplémentaire, en dehors de celles qu'elles avaient avant que ce sort ne soit lancé. Seules les plantes intelligentes ont doit à un jet de sauvegarde, mais avec un malus de –4.

Chasseur invisible

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 3 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round

Sauvegarde : Aucune

Ce sort invoque un chasseur invisible (voit Chapitre V). Le chasseur accomplira la tâche qui lui est ordonnée par le lanceur, mais il n'accepte pas cette forme d'esclavage et cherchera toujours à interpréter de travers un ordre si celui-ci est formulé de façon ambigüe.

Chaumière

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 3
Portée : 0
Durée : 6 tours/niveau
Zone d'effet : Sphère de 1,5 mètre de rayon
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort crée une bulle de force magique autour du lanceur. Ce champ s'étend à travers des substances solides si nécessaire, fournissant une sphère complète de protection, même contre des créatures fouisseuses. Lorsque le lanceur se tient debout sur le sol, la sphère aura donc l'apparence d'un hémisphère, l'autre moitié se trouvant sous terre. La surface externe de ce champ n'est pas transparente, mais plutôt généralement d'une couleur sombre et ambrée, tandis que tous ceux qui se tiennent à l'intérieur de la sphère peuvent voir à l'extérieur de la sphère, comme si le champ de force n'existait pas. Ce sort fournit une protection contre des vents trop forts et contre des températures trop chaudes ou trop froides, dans une certaine limite ; par contre, il ne fournit aucune protection contre les attaques venant de l'extérieur. Tout le monde peut rentrer et sortir de la *chaumière*, qui peut accueillir jusqu'à 6 créatures de taille moyenne ou 8 créatures de petite taille, en plus du lanceur. Si le lanceur quitte la *chaumière*, le sort prend fin.

A l'intérieur de la *chaumière*, les occupants ne ressentiront pas les vents dont la vitesse ne dépasse pas 80 km/h car ils sont totalement bloqués par la bulle de force. Mais si la vitesse du vent dépasse 80 km/h, la *chaumière* sera réduite à néant. A l'intérieur de la *chaumière*, la température reste égale à 21°C tant que la température extérieure reste comprise entre –18°C et 38°C. Pour chaque degré de température extérieure au-delà de cet intervalle, la température à l'intérieur de la *chaumière* augmentera ou diminuera en conséquence. Le lanceur peut illuminer l'intérieur de la *chaumière* à l'aide d'une lumière ambiante tamisée, qui ne sera pas visible de l'extérieur.

Chien fidèle magique

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 3 mètres
Durée : 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort invoque un chien de garde invisible pour qu'il garde un lieu donné. Le chien est invisible à tous sauf au lanceur, celui-ci pouvant lui ordonner de garder un endroit particulier. Cependant, cet endroit doit être proche du lanceur car si le lanceur est situé à plus de 9 mètres de la zone gardée par le chien, celui-ci retournera dans le monde des esprits. Le chien peut détecter pratiquement n'importe quelle créature qui pénètre dans la zone : il peut détecter l'invisibilité (y compris les créatures situées dans les plans astral et éthéré), voir les créatures qui se déplacent entre les dimensions, et détecter pratiquement n'importe quelle autre méthode qui pourrait être utilisée pour se faufiler discrètement dans la zone. Si une créature plus grande qu'un chat ou un petit chien pénètre dans la zone, le chien commencera à aboyer de sa voix résonnante et surnaturelle. En outre, il cherchera à attaquer les intrus de dos (il ne pratique pas les attaques frontales), attaquant comme un monstre de 10 DV et infligeant 3d6 points de dégâts, et ce même contre un adversaire nécessitant des armes magiques +3 (ou moins) pour le toucher. Quelle que soit la méthode utilisée, le chien ne peut pas être blessé, mais seulement dissipé.

Chute de plume

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 3 mètres/niveau de lanceur
Durée : 1 segment/niveau de lanceur
Zone d'effet : 0,27 m³ (270 litres)
Composantes : V, M
Incantation : Moins de 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Ce sort agit sur les créatures ou les objets situés dans sa zone d'effet et ralentit leur chute. Leur chute devient alors aussi douce et lente que celle d'une plume, soit environ 3 mètres toutes les six secondes (1 segment). Aucun dégât de chute n'est subi pour la distance parcourue sous l'influence de ce sort, mais il convient de noter que si la cible de ce sort n'a pas atterri au moment où ce sort s'achève, la chute continuera à vitesse normale et elle subira des dégâts en fonction de la distance de chute restante. Le magicien peut affecter un poids maximal de 100 kg, plus 100 kg/niveau de lanceur. Ce sort peut être utilisé pour ralentir des objets propulsés, comme des flèches, mais il reste sans effet contre les coups d'épées et les autres forces non propulsées.

Clairaudience

Divination profane

Niveau : Magicien 3
Portée : Voir ci-dessous
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Clairaudience accorde au lanceur un moyen magique qui lui permet d'espionner les sons à un endroit en particulier. Il n'y a pas de limite réelle à la portée de ce sort, mais l'endroit espionné doit soit être familier du lanceur, soit être évident, comme le plus haut étage à l'intérieur d'une tour située dans le champ de vision du lanceur ou bien juste derrière une porte de donjon. Ce sort ne peut pas franchir le métal ; toute plaque de n'importe quel type de métal située entre le lanceur et la zone visée empêchera le magicien d'espionner cette zone. Le lanceur sera capable d'entendre les sons dans un rayon de 1,8 mètre autour du point central de ce sort. Celui-ci ne peut pas être utilisé pour espionner d'autres plans d'existence ; il est limité aux lieux situés dans le même plan que celui où il est lancé.

Clairvoyance

Divination profane

Niveau : Magicien 3
Portée : Voir ci-dessous
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Clairvoyance, tout comme *clairaudience*, est l'un des sorts classiques de "scrutation" — des sorts qui permettent à leur lanceur d'étendre la portée de sa perception et de ses sens afin d'espionner des ennemis et d'explorer des endroits.

Clairvoyance permet de voir des événements se produisant à un endroit éloigné. Il n'y a pas de limite réelle à la portée de ce sort, mais l'endroit espionné doit soit être familier du lanceur, soit être évident, comme le plus haut étage à l'intérieur d'une tour située dans le champ de vision du lanceur ou bien juste derrière une porte de donjon.

Ce sort ne peut pas franchir le métal ; toute plaque de n'importe quel type de métal située entre le lanceur et la zone visée empêchera le magicien d'espionner cette zone. Le lanceur sera capable de voir dans un rayon de 3 mètres autour du point central de ce sort, et ce même si la zone est plongée dans le noir. Si la zone n'est pas plongée dans le noir, le lanceur sera capable de voir normalement comme s'il se tenait lui-même au point central du sort, mais dans toutes les directions à la fois (car cette vision se forme dans son esprit).

Ce sort ne peut pas être utilisé pour espionner d'autres plans d'existence ; il est limité aux lieux situés dans le même plan que celui où il est lancé.

Clone

Nécromancie profane

Niveau : Magicien 8
Portée : Contact
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Un clone
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour (voir ci-dessous)
Sauvegarde : Aucune

Cet étrange sort crée un double authentique et bien vivant à partir d'une créature. Ce double est élevé dans une cuve située dans le laboratoire du magicien et arrive rapidement à maturité pour finalement atteindre l'âge adulte. Ce clone possède le niveau, les points d'expérience et les souvenirs de la personne originale au moment où un morceau de cette personne a été prélevé dans le but de créer un clone. Si un clone et son original existent simultanément, le flux magique d'une telle situation peut les conduire, l'un ou l'autre ou bien les deux à la fois, à la folie. Chacun d'entre eux cherchera à détruire l'autre car ils ressentiront de façon incontrôlable que quelque chose va terriblement de travers tant qu'ils existent tous les deux.

Si la situation persiste, il y a 70% de chances que le clone devienne fou, 20% de chances pour que l'original devienne fou, 5% de chances qu'ils deviennent fous tous les deux et, enfin, 5% de chances qu'ils parviennent tous deux à accepter qu'ils puissent coexister bon gré mal gré.

La croissance du clone dans les cuves du lanceur de ce sort est un processus qui dure 2d4 mois. Au terme de cette période, le clone devient le véritable double de l'original. Si ce processus de croissance est interrompu de façon prématurée, le clone deviendra totalement fou, se mettra à haïr tous les êtres vivants, et pourra même devenir psychotique.

Coffre secret

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 5
Portée : Voir ci-dessous
Durée : 60 jours
Zone d'effet : Un coffre ou une caisse de 0,324 m³ (324 litres)
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au magicien de transférer dans le plan éthéré un coffre au trésor magiquement fabriqué ; ainsi, dans ce plan, il sera à l'abri de ceux qui pourraient vouloir dérober les possessions du lanceur. Le coffre lui-même doit être fabriqué à l'aide des matériaux les plus onéreux afin de supporter la magie de ce sort : son prix de fabrication total s'élèvera au minimum à 5 000 po et les artisans devront également fabriquer une copie miniature du coffre, dont le coût est compris dans ce prix. Lorsque le magicien lance ce sort, il place une main sur le coffre et l'autre main sur la copie miniature, et le coffre et son contenu disparaissent dans le plan éthéré. Ce contenu ne doit pas dépasser 28 litres (0,028 m³) par niveau de lanceur, et ce quel que soit le volume réel du coffre. Si le coffre contient de la matière vivante, il y a 75% de chances pour que le sort échoue complètement ; et si le sort fonctionne quand même, la créature vivante sera emprisonnée dans le plan éthéré jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Le lanceur (et seulement le lanceur) peut utiliser le coffre miniature pour extraire le gros coffre de l'éther, et ce où qu'il se trouve. Bien que peu probable, il est possible que quelque créature ou voyageur éthéré tombe par hasard sur le coffre pendant que celui-ci se trouve dans le plan éthéré. Tant que le coffre reste dans le plan éthéré, le magicien sera toujours capable de le récupérer (bien qu'il puisse avoir été pillé entretemps). Aucune créature présente sur le plan matériel n'a la possibilité (en utilisant une quelconque méthode magique connue de l'humanité dans son ensemble) de localiser un *coffre secret* qui a été caché sur le plan éthéré à l'aide de ce sort. Au terme de la durée de ce sort, il y a une chance cumulative de 1 chance sur 20 par jour que le lien entre ce sort et le coffre se dissipe ; si cela se produit, le coffre sera alors irrécupérable.

Compréhension des langues *(Réversible)*

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Le lanceur
Durée : 5 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Un texte écrit ou une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au magicien de déchiffrer un langage écrit (y compris les pictogrammes, mais pas l'écriture magique) ou bien de comprendre le discours d'une autre créature. Ce sort ne permet pas au magicien de comprendre le "langage" des animaux : seuls les véritables langages parlés peuvent être compris. Le lanceur reste incapable de parler ou d'écriture le langage car il n'acquiert que la faculté d'en comprendre le sens. La forme inverse de ce sort rend une créature spécifique, ou un texte écrit, indéchiffrable, ou bien elle sert à annuler les effets d'un sort de *compréhension des langues*.

Cône de froid

Evocation profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 0
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Cône de 1,5 mètre de long par niveau et de 30 cm de rayon par niveau à sa base
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : ½

Un *cône de froid* est un souffle de froid magique qui jaillit de la main ouvert du lanceur. Le cône inflige 1d4+1 points de dégâts par niveau du lanceur. Tous les objets non protégés situés dans la zone d'effet sont détruits s'ils échouent leur jet de sauvegarde.

Confusion

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 36 mètres
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Jusqu'à 18 × 18 mètres
Composantes : V, G, M

Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort affecte un nombre de base de 2-16 créatures, mais il est, en dehors de cela, identique au sort druidique du même nom, à l'exception de ce qui est indiqué dans les informations résumées ci-dessus.

Contact d'autres plans

Divination profane

Niveau : Magicien 5
Portée : Le lanceur
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

L'esprit du lanceur rompt avec la réalité rationnelle du plan matériel et accepte les contradictions fondamentales des réalités d'outre-plan, ce qui lui permet d'établir un contact avec les puissances de l'au-delà. Au moyen de ce contact, le lanceur peut interroger ces puissances et obtenir des réponses du type "oui ou non" aux questions qu'il leur pose. Une question peut être posée tous les 2 niveaux de lanceur. Le lanceur décide de la profondeur qu'il souhaite atteindre dans les réalités situées au-delà de la réalité matérielle (à moins qu'il choisisse de contacter un plan élémental pour obtenir des renseignements sur ce plan).

La difficulté de la tâche mentale se mesure en fonction du nombre de contradictions fondamentales de la réalité que le lanceur est capable d'assimiler tout en jonglant avec ces contradictions dans son esprit. Le prix de l'échec est la folie. Contacter un plan élémental fournit 90% de chances que l'être contacté ait la connaissance que le magicien cherche à obtenir, à condition que le magicien pose des questions sur ce plan élémental en particulier.

Il y a 25% de chances que l'être raconte un mensonge ou que l'information soit proférée dans un langage tellement contradictoire qu'elle ne puisse pas être comprise. Si le magicien recherche des renseignements sur le plan matériel ou sur des plans non-élémentaux, il devra explorer les contradictions fondamentales de la métaphysique d'outre-plan, décrites dans le tableau suivant :

Nombre de contradictions métaphysiques fondamentales (choisi par le lanceur)	Probabilités pour que la connaissance soit disponible à ce niveau d'abstraction métaphysique	Probabilités pour que l'interprétation des informations fournisse le mauvais résultat	Chances de folie (réduites de 5% par point d'Intelligence au-dessus de 15)
1	60%	35%	5%
2	65%	33%	10%
3	70%	30%	15%
4	75%	27%	20%
5	80%	25%	25%
6	85%	22%	30%
7	90%	19%	35%
8	95%	15%	40%
9	98%	10%	50%

Si le lanceur est rendu fou par ce qu'il trouve, ou par une simple crise cognitive, la folie durera 1-10 semaines et il y aura 1% de chances pour que le lanceur meure ou se suicide à la fin de cette période, si sa folie n'est pas guérie (par un sort de *désenvoûtement*, un *souhait majeur*, etc.).

Contrôle du climat

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 0
Durée : 4d6 heures
Zone d'effet : 10d4 km²
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical de *contrôle du climat*.

Corde enchantée

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 2
Portée : Contact
Durée : 2 tours/niveau
Zone d'effet : Un morceau de corde
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort enchante une corde pour qu'elle devienne un portail conduisant à une poche extra-dimensionnelle d'irréalité, ce portail étant ouvert par ce sort. La corde monte dans les airs et se tient suspendue par sa connexion avec la cachette extra-dimensionnelle. Jusqu'à six personnes de taille moyenne peuvent se cacher dans cet espace (ou cinq si la corde doit être remontée et cachée elle aussi dans cet espace). Au terme de la durée de ce sort, les occupants ou le contenu de cet espace tomberont dans la réalité normale s'ils n'en sont pas déjà repartis. Le monde réel est visible au travers du portail, mais il ne peut pas être affecté depuis l'intérieur de l'espace extra-dimensionnel.

Cristairain

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 8
Portée : Contact
Durée : Permanente
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, G, M
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort octroie à un objet en verre la force de l'acier, tout en préservant ses propriétés transparentes. Le poids de l'objet ne peut pas excéder 5 kg par niveau de lanceur. Dans la plupart des cas, l'objet effectuera ses jets de sauvegarde sur le tableau le plus avantageux pour lui (verre ou métal).

Croissance animale *(Réversible)*

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 18 mètres
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Jusqu'à 8 animaux dans un carré de 6 mètres
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort druidique de *croissance animale*.

Danse irrésistible
Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 8
Portée : Contact
Durée : 1d4+1 rounds
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

La créature touchée (jet pour toucher réussi) se lance dans une tarentelle incontrôlable et saccadée. A cause de cette danse sauvage, la classe d'armure de la créature reçoit un malus de –4 et elle échouera systématiquement tous ses jets de sauvegarde tant que la durée de ce sort n'est pas achevée. Elle ne peut pas agir normalement, ni bénéficier de la protection d'un éventuel bouclier.

Débilité mentale
Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Permanente
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Annule

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort druidique de *débilité mentale*.

Désenvoûtement *(Réversible)*
Abjuration profane

Niveau : Magicien 4
Portée : Contact
Durée : Permanente
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical de *désenvoûtement*.

Désintégration
Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort désintègre tout type de matière : animale, végétale ou minérale. La matière de nature magique sera également détruite, mais les évocations de force magique (comme *mur de force*, *globe d'invulnérabilité* ou *bouclier*) ne seront pas affectées puisqu'elles ne sont pas constituées de matière. Une créature entière, ou un volume de matière non vivante de 3 × 3 × 3 mètres/niveau, sera totalement annihilée par ce sort puissant. Ce sort ne peut pas être utilisé pour détruire à la fois de la matière vivante et de la matière inanimée ; une fois qu'il a touché sa première cible, il agira sur cette matière et ne passera pas au-delà.

Détection de l'invisibilité
Divination profane

Niveau : Magicien 2
Portée : Le lanceur
Durée : 5 rounds/niveau
Zone d'effet : Passage de 3 mètres de large sur 3 mètres de long/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au lanceur de voir ce qui est invisible ou dissimulé, mais il lui permet également de percevoir les plans astraux et éthérés.

La vision de ce sort est limitée à la portée indiquée, qui est de 3 mètres/niveau de lanceur.

Détection de la magie
Divination profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Le lanceur
Durée : 2 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Passage de 3 m de large sur 18 m de long
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort fonctionne de la même manière que le sort clérical de *détection de la magie*.

Détection du mal *(Réversible)*
Divination profane

Niveau : Magicien 2
Portée : Le lanceur
Durée : 5 rounds/niveau
Zone d'effet : Passage de 3 m de large sur 18 m de long
Composantes : V, G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au magicien de détecter les émanations du mal (ou du bien, dans le cas de la forme inverse de ce sort) à l'intérieur de sa zone d'effet, qui prend la forme d'un passage étroit. Ce sort détecte le mal, pas le danger ; il sera donc impuissant à détecter des choses telles qu'un piège dépourvu de conscience ou un verre de vin empoisonné. Il ne détectera pas non plus un objet maudit, à moins que la nature de la malédiction soit telle que l'objet maudit devienne mauvais de façon inhérente.

Disparition
Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 7
Portée : Contact
Durée : Instantanée ou permanente — voir ci-dessous
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Les paroles magiques du lanceur provoquent la disparition d'un objet, soit en le téléportant ailleurs, soit en le transférant dans le plan éthéré et en le remplaçant par de la pierre sur le plan matériel. Le lanceur peut téléporter un objet pouvant peser jusqu'à 25 kg par niveau de lanceur et le faire réapparaître dans un lieu de son choix (en étant sujet aux règles normales du sort de *téléportation*). Si l'objet est plus lourd, ou si le lanceur choisit de ne pas le changer d'endroit, il peut décider de transférer l'objet dans le plan éthéré et de le remplacer par de la pierre informe. Toute *dissipation de la magie* lancée sur cette

pierre renverra l'objet dans le plan matériel. Les objets qui font partie d'une structure plus grande, comme une porte ou une fenêtre, peuvent être affecté par une *disparition*.

Disque flottant

Evocation profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 6 mètres
Durée : 3 tours + 1 tour/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Cette évocation crée un disque invisible de 90 cm ayant la forme d'une coupe. Ce disque flotte dans les airs et se déplace en suivant les ordres du lanceur (mais il disparaîtra s'il s'éloigne de plus de 6 mètres du lanceur). Le disque ne peut pas aller plus vite que 18 mètres par round. Un *disque flottant* peut porter jusqu'à 50 kg par niveau du lanceur.

Dissipation de la magie

Abjuration profane

Niveau : Magicien 3
Portée : 36 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Cube de 9 mètres
Composantes : V, G
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical de *dissipation de la magie*.

Distorsion des distances

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : 9 m²/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort invoque un élémental de terre. L'incantation de ce sort crée une certaine fascination chez les élémentaux invoqués et est suffisante pour maintenir le contrôle du lanceur sur l'élémental (bien qu'il ne puisse pas ordonner à l'élémental d'agir tant qu'il lance son sort). Lorsque l'incantation est achevée, l'élémental de terre se disperse dans la substance de la terre, comme cela lui est indiqué, et il y crée une distorsion dimensionnelle de la zone d'effet de ce sort. Voyager à travers la zone distordue prend deux fois plus de temps (et semble deux fois plus longue) que la normale, ou bien semble deux fois moins longue et prend moitié moins de temps à parcourir (au choix du lanceur, au moment de l'incantation). La zone irradie une faible magie et la réalité sera perçue par une *vision réelle* (bien que le temps de voyage reste altéré, même pour ceux qui savent que la distance est distordue). En dehors de cela, le sort est totalement indétectable.

Duo-dimension

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 7
Portée : Le lanceur
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Au moyen de ce sort, le lanceur se transforme en feuille bidimensionnelle, c'est-à-dire sans troisième dimension. Il peut se faufiler au travers des espaces les plus étroits, à condition qu'ils soient suffisamment grands pour accueillir ses deux dimensions restantes — il ne peut pas se pencher en avant tant qu'il reste bidimensionnel. En outre, il devient invisible simplement en se tournant de côté. Tant qu'il reste bidimensionnel, le lanceur peut se déplacer, lancer des sorts et agir normalement. Cependant, s'il est attaqué de face ou de dos, il reçoit le triple des dégâts normaux. L'incantation de ce sort nécessite des composantes matérielles excessivement chères, d'une valeur de (1d4+4)×1 000 po.

Eau aérée

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 5
Portée : Le lanceur
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Sphère de 3 mètres de rayon ou hémisphère de 6 mètres de rayon
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort transforme de l'eau ou tout autre liquide non magique en une bulle d'air centrée sur son lanceur. La bulle a la même densité que celle de l'eau et ne soutiendra pas le magicien dans l'eau : il coulera ou il flottera normalement, entouré de l'atmosphère de la bulle. L'oxygène contenu dans l'air de la bulle ne s'épuisera pas avant la fin de ce sort.

Ecriture

Evocation profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Le lanceur
Durée : 1 heure/niveau
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au magicien de réaliser une copie écrite d'un sort qu'il ne peut pas encore lancer, ce qui est une tâche plutôt dangereuse. Afin de réussir dans sa tâche, le lanceur doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts, avec un modificateur déterminé en fonction de la difficulté du sort à retranscrire. Si le niveau du sort est supérieur d'un niveau aux sorts que le magicien est capable de lancer, le jet de sauvegarde est effectué avec un bonus de +2. Si le niveau du sort est supérieur de deux niveaux aux sorts que le magicien est capable de lancer, il n'y a ni bonus ni malus au jet de sauvegarde. Si le niveau du sort est supérieur de plus de 2 niveaux aux sorts que le magicien est capable de lancer, chaque niveau supplémentaire ajoute un malus de –1. Si le magicien rate son jet de sauvegarde, la recopie du sort échoue, le magicien subit 1d4 points de dégâts pour chaque niveau du sort, et il tombe inconscient pour une période de 1 tour par point de dégâts reçu de cette façon. Les dégâts subis ne peuvent pas être soignés plus vite que 4 pv par jour, même en ayant recours à une guérison magique. Si le jet de sauvegarde est réussi, le magicien peut recopier le sort, ce qui lui prend une heure par niveau du sort. La composante matérielle de ce sort est de l'encre qui coûte au moins 200 po.

Effacement

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 9 mètres
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Parchemin ou deux pages de texte

Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort sert à effacer des textes normaux ou magiques présents sur des surfaces d'environ deux pages de large. Les chances de base pour réussir à effacer un texte magique sont de 50% + 2%/niveau de lanceur, tandis que les chances de base pour réussir à effacer un texte non magique sont de 50% + 4%/niveau de lanceur.

Le principal avantage de ce sort est que l'effacement peut être effectué à distance. Cependant, ce sort ne permet pas de supprimer des pièges à runes magiques comme *symbole*, *glyphe de garde* ou *runes explosives* (exception : le lanceur peut l'utiliser pour supprimer de tels sorts s'il en est lui-même le lanceur).

Effroi

Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 0
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Cône de 18 m de long, de 1,5 m à sa source et de 9 m à son extrémité la plus éloignée
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort provoque une panique totale chez toutes les créatures exposées à l'émanation de terreur fantasmagorique et en forme de cône qui est projetée par le lanceur. Si l'une de ces créatures, quel que soit son niveau ou ses dés de vie, rate son jet de sauvegarde contre ce sort, elle s'éloignera aussi vite que possible du lanceur et pour un nombre de rounds égal au niveau du lanceur. Il y a 60% de chances de base qu'une créature affectée lâche ce qu'elle tient dans ses mains (immédiatement après avoir raté son jet de sauvegarde), réduites de 5% par DV ou par niveau de la créature paniquée.

Embroussaillement

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Permanente
Zone d'effet : 1 carré (de 3 mètres)/niveau
Composantes : V, G
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort druidique d'*embroussaillement*.

Emprisonnement *(Réversible)*

Abjuration profane

Niveau : Magicien 9
Portée : Contact
Durée : Permanente
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

Le pouvoir de ce sort plonge la victime loin sous terre et la place dans un état d'animation suspendue pour l'éternité, emprisonnée dans un kyste de roche. La seule façon de libérer une créature *emprisonnée* consiste à lancer la forme inverse de ce sort, et le lanceur doit connaître le nom du prisonnier ainsi que suffisamment de détails permettant de l'identifier de façon claire. Une créature libérée de son *emprisonnement* apparaît à l'endroit exact où a eu lieu l'*emprisonnement*. Si, lorsqu'il lance la forme inverse de ce sort, le lanceur n'est pas suffisamment spécifique au sujet de l'identité de la créature *emprisonnée*, le sort échouera, normalement ; mais il existe également une chance pour qu'il libère la créature souhaitée en même temps que plusieurs autres victimes *emprisonnées* à d'autres endroits dans le sol — certaines loin de là, certaines (peut-être) tout près. Certaines de ces victimes libérées pourraient dater des temps anciens et pourraient avoir été *emprisonnées* pour une très bonne raison. Les chances de libérer involontairement d'autres sujets est de 1 chance sur 10 et leur nombre peut varier de façon considérable (d%).

Emprisonnement de l'âme

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 8
Portée : 3 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : Voir ci-dessous
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort piège l'âme d'une victime à l'intérieur d'une pierre précieuse et pour l'éternité, à moins que le prisonnier ne soit libéré. La prison doit être préparée à l'avance à l'aide de divers sorts et rituels dont les dépenses s'élèvent à 1 000 po par niveau ou dé de vie de la créature à emprisonner. Le piège peut être actionné de deux manières différentes : soit en prononçant la parole finale du sort (ce qui nécessite un segment et accorde à la cible un jet de sauvegarde), soit en persuadant la victime d'accepter un objet déclencheur préparé à l'avance (dans quel cas aucun jet de sauvegarde n'est autorisé — l'emprisonnement est alors automatique). Lorsqu'un être est libéré d'un tel emprisonnement, même un personnage joueur, l'être qui a accompli ce sauvetage peut exiger un service ou une tâche de la part du prisonnier libéré. Pour des raisons inconnues, cette requête affecte le prisonnier de la même manière qu'un sort de *quête magique*.

Enchantement

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 6
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, G, M
Incantation : 1d8+2 jours
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort représente le moment culminant dans le processus de création d'un véritable objet magique. Il a lieu lorsque l'objet reçoit les propriétés magiques qu'il a été laborieusement préparé à contenir. Avant que ce sort ne puisse être lancé, le magicien doit s'investir dans un travail méticuleux et considérablement long, car sinon, le sort échouera certainement.

Tout d'abord, l'objet lui-même doit être de la meilleure qualité possible, en termes d'artisanat, bien qu'il ne soit pas obligé d'être tape-à-l'œil. Dans la plupart des cas, des composantes spéciales, comme des poudres ou des fils, seront incorporés à la fabrication de l'objet ; leur coût minimal est de 100 po. L'incantation de ce sort dure 1d8+2 jours, pendant lesquels le lanceur travaille assidûment sur l'objet pendant huit heures par jour. Aucun autre sort ne peut être lancé pendant cette période et le magicien ne doit pas non plus entreprendre d'autres travaux significatifs. Lorsque les paroles finales du sort sont prononcées, l'objet effectue un jet de sauvegarde contre les sorts au même niveau que le magicien ; une réussite indique que le sort a fonctionné. Un résultat naturel de 1 à ce jet indiquera toujours un échec de ce sort. A partir de cet instant, le magicien peut commencer à placer des enchantements sur l'objet, chacun d'eux nécessitant 5d8 heures de travail. La plupart des objets magiques nécessitent des composantes

inhabituelles, comme des écailles ou du sang de dragon, par exemple, pour une épée dotée d'un bonus élevé contre les dragons. Le MJ déterminera exactement ce qui est nécessaire pour un objet magique en particulier.

Ce sort n'est pas permanent, à moins qu'un sort de *permanence* soit lancé sur lui ; la durée de l'enchantement peut durer aussi longtemps qu'un an, voire plus, sans un sort de *permanence*, mais l'enchantement finira tôt ou tard par se dissiper de lui-même s'il n'est pas emprisonné dans l'objet.

Epée magique

Evocation profane

Niveau : Magicien 7
Portée : 9 mètres
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Epée invoquée
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Le lanceur invoque une épée magique et peut la diriger en exerçant sa volonté sur elle. Ce faisant, il ne peut ni lancer d'autres sorts, ni utiliser des objets magiques, ni se déplacer, mais ce sort ne s'achève pas si la concentration du lanceur est brisée ; simplement, l'épée n'attaquera pas durant ce round. L'épée attaque comme un guerrier dont le niveau est égal à la moitié du niveau de lanceur du magicien (et touche toujours sur un résultat naturel de 19 ou 20) et elle peut toucher des créatures qui ne peuvent normalement être touchées que par des armes magiques. Les dégâts infligés par l'épée sont considérables ; elle inflige 5d4 points de dégâts contre les créatures de taille P ou M et 5d6 contre les créatures plus grandes. L'épée peut être dissipée par une *dissipation de la magie*. Les composantes matérielles de ce sort coûtent au minimum 500 po.

Escalade d'araignée

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Contact
Durée : 1 round + 1 round/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Lorsque le magicien lance ce sort, les mains et les pieds nus du bénéficiaire deviennent suffisamment collants pour lui permettre de grimper aux murs, voire même de ramper aux plafonds. La vitesse de déplacement d'une telle escalade est de 9 mètres par round. Le sujet de ce sort aura toutes les difficultés possibles pour utiliser des outils ou pour manipuler de petits objets avec précision tant que les effets de ce sort persistent.

E.S.P.

Divination profane

Niveau : Magicien 2
Portée : Le lanceur
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Rayon de 1,5 m/niveau (27 m max.)
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au lanceur d'entendre les pensées qui affleurent dans les esprits de tous les êtres pensants situés dans la zone d'effet radiale du sort. Le lanceur n'a pas besoin de voir la créature dont il lit les pensées ; ainsi, ce sort peut servir à écouter derrière une porte fermée. Le sort ne peut pas franchir plus de 60 cm de pierre ou plus de 5 cm de n'importe quel métal ; en outre, il est totalement bloqué par le plomb, aussi fin soit-il.

Excavation

Evocation profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 9 mètres
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : 1 cube (de 1,5 mètres)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort extirpe de la terre et l'entasse sur le sol, creusant alors un trou à une vitesse phénoménale. L'excavation progresse à un rythme d'un cube de 1,5 × 1,5 × 1,5 mètre par round et fait bouillonner la terre hors de la zone indiquée par le lanceur, celle-ci retombant sur les bords de la fosse. Si ce sort est lancé directement sous une créature, la créature s'enfoncera dans le trou, sans avoir droit à un jet de sauvegarde. Les créatures situées au bord de la fosse ont quelques chances de tomber dedans : elles doivent lancer un d20 et obtenir un résultat inférieur à leur score de Dextérité pour ne pas glisser dans ce soudain maelstrom de terre mobile. Une créature qui se déplace vers la fosse pendant le premier round au cours duquel l'excavation commence doit effectuer un jet de sauvegarde contre les "Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée" ou tomber dans le trou. Ce sort peut être utilisé pour creuser dans de la terre, du sable ou de la boue. Veuillez noter que si la fosse est creusée au-delà de 1,5 mètre de profondeur, il y a des chances pour qu'elle s'effondre sur elle-même (environ 25%, modifié par le MJ en fonction du type de matériau creusé).

Extension I

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 4
Portée : Le lanceur
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Les paroles profanes du sort *extension I* ont pour effet de prolonger de 50% la durée d'un autre sort lancé au préalable par le magicien. Pour cela, cet autre sort doit être encore actif et ne peut être que de niveau 1, 2 ou 3.

Extension II

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 5
Portée : Le lanceur
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort *extension I*, mais il est utilisé pour prolonger de 50% la durée de n'importe quel sort de niveau 4 ou moins.

Extension III

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 6
Portée : Le lanceur
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort fonctionne de la même façon qu'*extension I*, mais il double la durée des sorts de niveau 1-3 et prolonge de 50% la durée des sors de niveau 4 ou 5.

Fermeture

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 6 mètres/niveau de lanceur
Durée : 1 round/niveau de lanceur
Zone d'effet : Un portail de 7,2 m²/niveau de lanceur
Composantes : V
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Ce sort à incantation rapide ferme une porte, ou une ouverture similaire, comme si elle était solidement verrouillée. L'ouverture doit être quelque chose qui s'ouvre et qui se ferme normalement, comme une porte, un portail, une valve ou une herse, et elle soit être fermée pour que ce sort puisse fonctionner. Une ouverture magiquement fermée peut être abattue, mais elle ne s'ouvrira pas normalement tant que les effets de ce sort ne se sont pas dissipés. Ce sort n'est pas particulièrement puissant ; tout être qui n'est pas natif des plans matériels (comme un démon) en ignorera les effets, tout comme un magicien de quatre niveaux (ou plus) de plus que le lanceur. Ce sort peut également être annulé au moyen d'un sort d'*ouverture* ou de *dissipation de la magie*.

Feu charmeur

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 3 mètres
Durée : 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Rayon de 4,5 mètres autour du feu
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort transforme un feu existant en un puissant piège mental. Toute créature située à l'intérieur du rayon de ce sort et qui jette ne serait-ce qu'un bref coup d'œil au feu doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas tomber en transe devant les flammes dansantes. Tant qu'elle reste plongée dans cette transe, la créature devient réceptive aux paroles du lanceur, de la même manière qu'avec un sort de *suggestion*, mais avec un malus de –3 au jet de sauvegarde. L'enchantement sera brisé si la créature en transe ne peut plus voir les flammes ou si elle est attaquée.

Flèche de feu

Evocation profane

Niveau : Magicien 3
Portée : Contact
Durée : 1 segment/niveau
Zone d'effet : Flèches ou carreaux
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'aide de ce sort, le magicien enchante une flèche par segment pour qu'elle s'embrase et brule d'un feu normal. Ces flèches enchantées n'ont aucun bonus au toucher et l'enchantement n'est pas assez puissant pour leur permettre de toucher une créature seulement blessée par des armes magiques. Chaque flèche inflige 1 point de dégâts de feu en plus de ses dégâts normaux. Les flèches (ou les carreaux) se consument en un round et doivent donc être tirées avant.

Force

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 2
Portée : Contact
Durée : 6 tours/niveau
Zone d'effet : Personne touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Ce sort augmente la Force d'une personne (il affecte les mêmes catégories de créatures qu'un sort de *paralysie*). La Force du bénéficiaire est augmentée de 1d6 points et les membres des différentes classes de type guerrier bénéficient d'un bonus de +1 à ce jet. Si ce sort est lancé sur un monstre (comme un orque), le MJ est libre de décider, pour plus de commodité, que ce sort lui accorde un bonus de +1 aux dégâts et, si le résultat du d6 est égal à 5 ou à 6, un bonus de +1 au toucher.

Force fantasmagorique

Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 3
Portée : 24 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : 7,2 m² + 0,9 m²/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort extrêmement flexible permet au magicien de façonner l'illusion visuelle de pratiquement n'importe quoi, du moment qu'elle tient à l'intérieur de la zone d'effet du sort. Cependant, ce sort ne crée absolument aucun son. Le lanceur doit maintenir sa concentration sur l'illusion, car sinon elle s'évaporera ; mais tant qu'il reste concentré, le lanceur est en mesure de faire bouger l'illusion et de la faire répondre aux événements.

L'illusion est dissipée si elle est frappée par un coup, une personne qui chute, etc. Il n'y a pas de jet de sauvegarde contre l'illusion si le spectateur y croit, et l'illusion peut même infliger des dégâts à une victime dupée de la sorte. Un démon brandissant une épée pourrait attaquer et infliger des dégâts, tandis que l'apparition d'une fosse bardée de pointes pourrait être fatale, bien qu'elle ne soit pas réelle. Si le spectateur doute de la réalité de l'illusion, il aura droit à un jet de sauvegarde afin de percevoir l'illusion pour ce qu'elle est réellement. Si un spectateur parvient à ne pas croire à l'illusion et que cette

connaissance est communiquée aux autres, les autres bénéficieront également d'un jet de sauvegarde, avec un bonus de +4.

Veuillez noter que ce sort se base uniquement sur un effet visuel ; il n'aura donc aucun effet sur une créature qui ne le voit pas. En outre, l'absence de toute composante audible peut rendre certaines illusions totalement non crédibles. Une explosion, par exemple, ne sera probablement crue par personne si elle ne produit aucun son. Différentes méthodes peuvent être utilisées par le MJ pour déterminer si un PNJ ou un monstre croit aux effets d'une *force fantasmagorique*, le bon sens étant la première chose à prendre en compte. Un joueur qui fait bien attention à façonner une illusion crédible devrait être récompensé parce qu'il a utilisé ce sort avec brio, et non pas être forcé à se plier aux résultats aléatoires dictés par un quelconque tableau.

Foudre

Evocation profane

Niveau : Magicien 3
Portée : 12 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : ½

Lorsque le lanceur achève l'incantation de ce sort, il crée un éclair de foudre au point d'origine désigné, qui peut être aussi éloigné du lanceur que la portée maximale de ce sort. L'éclair se forme dans une ligne droite qui s'éloigne du lanceur ; il apparaît à n'importe quel point désigné par le lanceur dans la limite de la portée du sort, et peut se prolonger au-delà de la portée du sort. L'éclair inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur à toutes les créatures présentes dans la zone d'effet de l'éclair. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ne subissent que la moitié des dégâts. La zone d'effet est soit un maelstrom d'électricité disparate de 3 mètres de large sur 12 mètres de long, soit un éclair concentré de 1,5 mètre de large sur 24 mètres de long. La longueur de l'éclair lui-même n'est pas affectée par le niveau du lanceur, seulement la portée à laquelle le lanceur peut faire apparaître cet éclair.

Tous les objets frappés par la pleine puissance de l'éclair doivent faire un jet de sauvegarde pour ne pas être détruits. La force de l'éclair est souvent suffisante pour réduire des portes en cendres fumantes. Si l'éclair frappe un objet qui ne conduit pas l'électricité, comme un mur de pierre, il sera réfléchi vers le lanceur (infligeant potentiellement un deuxième choc électrique sur ceux qui se trouvent dans la zone visée). Veuillez noter que la longueur de l'éclair réfléchi n'est pas augmentée ; l'éclair ne rebondira que sur la distance qu'il reste à l'éclair à parcourir, en fonction de la longueur originale de l'éclair.

Fracassement

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 18 mètres
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort brise un objet en mille morceaux. Il peut affecter des objets pesant jusqu'à 5 kg par niveau de lanceur. Seuls des matériaux cassants peuvent être affectés par ce sort (verre, poteries, etc.), à l'exception des objets magiques de toutes sortes. L'objet a droit à un jet de sauvegarde contre les coups écrasants pour éviter d'être détruit.

Glissement de terrain

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : Voir ci-dessous
Sauvegarde : Aucune

En lançant ce sort, le magicien gagne la faculté de déplacer de la terre, du sable ou de la glaise en vastes quantités, d'un simple geste de la main. Ce sort n'affecte ni la roche ni la pierre. A la différence de la plupart des sorts, la zone d'effet ne dépend non pas du niveau du lanceur, mais du temps passé à lancer ce sort. Pour chaque tour d'incantation, le magicien peut déplacer un cube de terre de 12 × 12 × 12 mètres.

Normalement, ce sort est utilisé pour créer des murs, des fossés, etc., mais il peut aussi être utilisé pour déplacer un élément de terrain intact d'un endroit à un autre (bien que ce sort ne puisse pas déplacer de la roche, à moins que cette roche ne soit située à l'intérieur de la terre déplacée).

Si un élément intact (comme une portion de forêt ou les fondations d'une chaumière) est déplacé, un élémental de terre doit également être invoqué. Sans l'aide d'un élémental, la terre située sous une chaumière pourrait certainement être déplacée, mais avec pour résultat — sans doute indésirable — de détruire la chaumière dans le même mouvement.

Globe d'invulnérabilité

Abjuration profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Sphère de 1,5 mètre de rayon
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Ce sort crée un bouclier sphérique imperméable aux sorts. Il fonctionne comme le sort *globe mineur d'invulnérabilité*, à l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus et du fait qu'il protège contre les sorts de niveau 1-4 plutôt que contre les sorts de niveau 1-3.

Globe mineur d'invulnérabilité

Abjuration profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Sphère de 1,5 mètre de rayon
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Un globe de pouvoir magique se forme autour du magicien, repoussant tous les sorts de niveau 3 ou moins. Des sorts peuvent être lancés depuis l'intérieur du globe. Une *dissipation de la magie*, si elle est lancée sur le globe, le détruira.

Hétéromorphisme

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 9
Portée : 0
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

En lançant ce sort, le magicien devient capable de changer de forme pratiquement à volonté (chaque changement ne prend qu'un segment et n'entraîne aucun jet survie à un choc métabolique). Le lanceur conserve son propre esprit et ses propres points de vie, mais il acquiert les propriétés magiques de sa nouvelle forme, ainsi que ses capacités physiques. Ce sort ne permet pas à son lanceur de prendre la forme d'une quelconque créature supérieure native d'un autre plan d'existence, mais pratiquement n'importe quelle autre forme peut être empruntée : il est donc possible de se transformer en arbre, puis en insecte, puis en coffre au trésor, puis en dragon. La composante matérielle de ce sort est un bijou de 5 000 po.

Holographie

Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort crée un double illusoire du magicien à un autre endroit, situé à portée de ce sort. L'image doit rester visible du lanceur car sinon le sort prendra fin. A l'instar d'une *image miroir*, l'image projetée imite les mouvements du lanceur, mais elle n'est affectée par aucune forme d'attaque. L'image possède un lien profane qui la relie au lanceur ; s'il le souhaite, le magicien peut lancer des sorts et les faire partir de son image plutôt que de sa propre personne, comme si c'était l'image, et non le lanceur, qui lançait le sort. Ainsi, il est possible d'augmenter la portée efficace d'un sort d'attaque ou bien de centrer un sort sur l'image projetée plutôt que sur le lanceur.

Identification

Divination profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Contact
Durée : 1 segment/niveau de lanceur
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort onéreux et incertain permet au magicien de détecter les propriétés magiques d'un objet. Le magicien doit tenir ou porter l'objet comme s'il désirait s'en servir normalement (et donc courant le risque de s'exposer à un objet maudit). Lors de chaque segment de la durée de ce sort, le magicien a 15% +5%/niveau de lanceur d'avoir une vision sur la nature de l'enchantement de l'objet. Ces visions comprennent les effets magiques (et le mot de commande correspondant) et le nombre de charges (plus ou moins 25% du nombre réel). Le bonus (ou le malus) exact d'une arme n'est pas révélé au joueur, à moins que le MJ choisisse de le lui révéler par commodité ; bien entendu, le personnage ne pensera pas qu'une épée magique est "+1" ou "+3", mais pensera plutôt qu'elle est "enchantée" ou "puissamment enchantée", et le sort révèle des renseignements en ces termes. Ce sort doit être lancé avant 1 heure/niveau de lanceur après que l'objet ait été placé à proximité du lanceur pour la première fois car sinon la propre aura du magicien se sera trop combinée avec l'aura de l'objet, contaminant sa capacité à la lire. Lorsqu'il lance ce sort, le magicien perd temporairement 8 points de Constitution et les récupérera en se reposant pendant une heure par point à récupérer. La composante matérielle de ce sort est une perle de 100 po.

Image miroir

Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 2
Portée : Le lanceur
Durée : 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Rayon de 1,8 mètre
Composantes : V, G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Le sort *image miroir* crée 1d4 images fantomatiques du magicien et ces images imitent la moindre de ses actions. En outre, le rayon de 1,8 mètre de ce sort devient légèrement trouble à la vue, comme la réflexion d'un miroir légèrement distordu. La combinaison de ces deux phénomènes magiques fait qu'il est impossible de distinguer les images du lanceur sans une aide de nature magique, comme une *vision réelle*. Lorsqu'un adversaire réussit un jet pour toucher contre l'une des images, l'image se brise et disparaît (mais les autres restent). Si un adversaire tente d'attaquer un magicien dissimulé à l'aide de ce sort, on détermine de façon aléatoire si le jet pour toucher est dirigé contre la personne ou contre l'une de ses images. Au terme de la durée de ce sort, les images disparaissent.

Immunité magique

Abjuration profane

Niveau : Magicien 8
Portée : Contact
Durée : 1 tour/niveau, répartie entre les bénéficiaires
Zone d'effet : 1 créature/4 niveaux
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round/bénéficiaire
Sauvegarde : Aucune

Ce sort confère une formidable protection contre les attaques magiques qui affectent l'esprit. Une créature protégée par ce sort bénéficie d'un bonus de +8 à de tels jets de sauvegarde. Le lanceur peut répartir la durée de ce sort entre autant de bénéficiaires que son niveau de lanceur, divisé par quatre. La composante matérielle de ce sort est une pierre précieuse de n'importe quel type et de n'importe quelle taille.

Incantation mortelle

Nécromancie profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Instantanée
Zone d'effet : 1,5 × 1,5 mètres/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

Dans les limites du nombre de dés de vie qu'il peut affecter, ce sort tue les créatures vivantes présentes dans sa zone d'effet. Les créatures possédant 9 dés de vie ou plus ne sont pas affectées. Ce sort tue 4d20 "points" de créatures ; vis-à-vis de ce sort, toute créature de moins de 2 DV compte pour un point, les créatures de 2 à moins de 4 DV comptent pour 4 points, les créatures de 4 à moins de 7 DV comptent pour 8 points, et les créatures de 7 à moins de 9 DV comptent pour 10 points. Les créatures ayant le plus petit nombre de dés de vie meurent en premier et les "morts" fractionnelles (lorsque les points restants ne suffisent pas pour tuer complètement la créature) sont sans effet. Les composantes matérielles de ce sort coûtent 1 000 po.

Infravision
Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 3
Portée : Contact
Durée : 12 tours + 6 tours/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au magicien d'accorder la faculté de voir dans le noir en percevant les variations de chaleur dans le spectre infrarouge. La portée de cette vision est de 18 mètres. Les lampes et autres sources de lumière gâtent les effets de l'infravision. Tout comme la vision normale, l'infravision ne permet pas de percevoir l'invisibilité.

Intermittence
Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 3
Portée : Le lanceur
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Ce sort est une version faible et plutôt capricieuse de l'une des facultés les plus puissantes des véritables mages : la téléportation magique. Pour toute la durée de ce sort, le magicien se téléporte une fois par round de 60 cm, dans une direction aléatoire. Le segment au cours duquel le magicien disparaît et réapparaît est déterminé à l'aide de 2d4, tandis que la direction cardinale est déterminée à l'aide d'un d8. Si le jet de direction indique que le lanceur est téléporté dans un objet solide, le lanceur est téléporté une deuxième fois, sur une distance inférieure ou égale à 3 mètres. Si cette seconde téléportation indique elle aussi que le lanceur vient occuper un objet solide, le sort prend fin, abandonnant le lanceur dans le plan d'existence éthéré. Pendant et après le segment au cours duquel la téléportation a lieu, le soudain changement d'emplacement du magicien empêche toute attaque directe contre lui. Le lanceur peut donc seulement être directement attaqué si l'attaque est effectuée avant que la téléportation ait lieu. Si le lanceur, en se téléportant, quitte et ré-entre dans une zone qui est affectée par un sort à zone d'effet, il en subira les effets. Ces perpétuels changements d'emplacement ont des effets néfastes sur le lanceur : il a 25% de chances d'échouer lorsqu'il tente de lancer des sorts, d'utiliser la plupart des objets magiques ou d'entreprendre des actions, en dehors de porter des attaques physiques.

Inversion de la gravité
Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 7
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : 1 seconde (1/6^{e} de segment)
Zone d'effet : 9 m × 9 m × 1,6 km
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Le lanceur de ce sort inverse momentanément la gravité dans la zone d'effet, qui est un carré de 9 mètres par 9 mètres et qui se prolonge de 1,6 km dans les airs. Tout objet ou créature situé dans cette zone "chutera" vers le haut jusqu'à une distance de 6 mètres, heurtant les objets sur sa trajectoire comme dans une chute normale vers le bas. Lorsque la durée de ce sort s'achève, bien entendu, il tombera de nouveau, mais vers le bas.

Invisibilité
Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 2
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Lorsque les paroles finales de ce sort sont prononcées, le sujet et tout ce qu'il porte disparaissent à la vue et deviennent invisibles. Même l'infravision ne peut pas détecter une créature invisible. Ce sort continue d'agir jusqu'à ce que la créature invisible attaque quelqu'un, que le lanceur interrompe le sort ou que la magie soit dissipée. Veuillez noter que ce sort ne rend pas le sujet plus silencieux que la normale et qu'il n'élimine pas les odeurs. La personne invisible peut se voir elle-même, mais le lanceur ne la voit pas (sauf s'il s'agit d'une seule et même personne). Ce sort ne peut pas être lancé sur un sujet non consentant.

Invisibilité sur 3 mètres
Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 3
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Toutes les créatures dans un rayon de 3 m
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune (cible consentante uniquement)

Ce sort agit de la même façon que le sort d'*invisibilité*, mais il affecte toutes les créatures situées à moins de 3 mètres du sujet au moment où les paroles finales de ce sort sont prononcées. Si la créature sur laquelle a été lancé ce sort effectue une attaque, cette attaque annule l'invisibilité de toutes les autres créatures. Si, en revanche, l'une des créatures affectées par le rayon de ce sort (pas le sujet direct) attaque, l'invisibilité de cette seule créature sera annulée. Afin de rester invisibles, tous ceux qui furent rendus invisible grâce au rayon de ce sort doivent rester à moins de 3 mètres de la créature sur laquelle ce sort a été centré. Toutes les créatures affectées peuvent se voir les unes les autres.

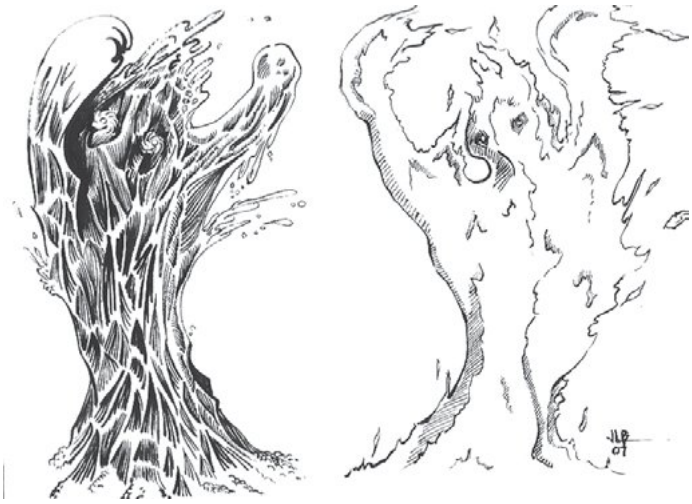
Invisibilité de masse
Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 7
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : 9 × 9 mètres
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort agit de la même manière que le sort d'*invisibilité*, mais couvre une zone effective de 9 × 9 mètres, ce qui permet de dissimuler potentiellement jusqu'à 300 créatures de taille moyenne si elles sont entassées et qu'elles ne se bousculent pas les unes les autres.

Invocation d'élémental
Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 18 mètres
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Créature élémentale
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune



A l'aide de ce sort, le magicien appelle un être élémental du plan de l'air, du feu, de la terre ou de l'eau pour qu'il exécute ses ordres. La forme particulière de l'élémental à invoquer fait partie de l'incantation de ce sort et le magicien doit donc mémoriser le sort pour un élément en particulier. Le magicien exerce un contrôle sur l'élémental en se concentrant sur lui et, si sa concentration est brisée (en étant blessé ou saisi au corps), il perdra le contrôle de l'élémental. La faculté qui permet au magicien de contrôler l'élémental est limitée à 9 mètres. Il y a 1 chance sur 20 par round, après le second round, que l'élémental se libère du contrôle du magicien, et ce même si le magicien se concentrait pour le maintenir sous son contrôle.

Si l'élémental se libère du contrôle du magicien ou si le magicien cesse de se concentrer sur lui, il cherchera à attaquer le magicien dès qu'il aura terminé l'éventuel combat dans lequel il se trouverait impliqué à ce moment. Bien entendu, un magicien peut se procurer des protections contre les élémentaux, telles qu'un cercle magique ou un sort de *protection contre le mal*.

La composante matérielle de ce sort est une grande quantité de la substance élémentale appropriée.

Invocation d'un familier

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 0
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Rayon de 1,6 km/niveau de lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 2d12 heures
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Les magiciens de haut niveau invoquent souvent des familiers pour les aider dans diverses tâches. En fait, un familier peut s'avérer considérablement utile pour un magicien de bas niveau (augmentant même l'estimation des autres vis-à-vis de son pouvoir), mais les risques inhérents à la perte d'un familier peuvent décourager tout lanceur de sorts de faible niveau. Pour invoquer un familier, le magicien doit entonner les paroles de ce sort au-dessus d'une source de feu bien fournie, tout en saupoudrant les flammes avec des poudres et des encens onéreux (d'une valeur totale de 100 po). Le lanceur doit maintenir son incantation aussi longtemps qu'il le faut (2d12 heures), jusqu'à ce qu'un familier arrive (ou que l'incantation arrive à son terme sans succès). Ce sort ne peut être tenté qu'une seule fois par an et le lanceur n'a aucun contrôle sur le type d'animal qui y répond. Lorsqu'il se présente, le familier est un serviteur et un allié fidèle vis-à-vis du lanceur. Les familiers normaux ont 1d3+1 points de vie, ont une CA 7 et sont aussi intelligents qu'un humain moins intelligent que la moyenne. Lorsque le familier se trouve à moins de 36 mètres du magicien, celui-ci gagne un nombre de points de vie supplémentaires égal aux points de vie du familier. Cependant, si le familier est tué, le magicien perd, de façon permanente, le double des points de vie du familier.

Niveau de lanceur						
1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15 et +	Familier
01-05	01-05	01-06	01-06	01-07	01-07	Spécial
06-25	06-25	07-29	07-29	08-33	08-33	Chat
26-35	26-36	30-40	30-41	34-45	34-46	Faucon
36-45	37-47	41-51	42-53	46-57	47-59	Chouette
46-55	48-58	52-62	54-65	58-69	60-72	Corbeau
56-65	59-69	63-73	66-77	70-81	73-85	Crapaud
66-75	70-80	74-84	78-89	82-93	86-98	Belette
76-00	81-00	85-00	90-00	94-00	99-00	Aucun

Un familier "spécial" a droit à un jet de sauvegarde afin d'éviter les effets de ce sort. Le type de familier spécial qui apparaît dépend de l'alignement du magicien :

Loyal bon ou Loyal neutre :	Farfadet
Chaotique bon, Neutre bon ou Neutre :	Pseudo-dragon
Loyal mauvais ou Neutre mauvais :	Diablotin
Chaotique mauvais ou Chaotique neutre :	Quasit

Invocation instantanée

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 7
Portée : Voir ci-dessous
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Ce sort appelle un objet désiré spécifique, où qu'il se trouve, et le place dans la main du lanceur. L'objet doit être préparé à l'avance en lançant la première partie de ce sort sur lui — la totalité de l'incantation, à l'exception du dernier mot. L'objet est ensuite placé en contact avec un autre objet, le focaliseur du sort, qui doit valoir, au minimum, 5 000 po (généralement une pierre précieuse). Lorsque le lanceur désire invoquer l'objet au moyen de ce sort, il doit tenir le focaliseur dans sa main et prononcer la parole finale du sort. Le focaliseur disparaît alors et l'objet invoqué apparaît à sa place. L'objet invoqué ne doit pas peser plus de 4 kg car, sinon, le sort ne fonctionnera pas. En outre, si l'objet est possédé (pas nécessairement dans les mains) par une autre créature, le sort échouera. Cependant, dans ce cas, le lanceur apprendra l'emplacement de l'objet, ainsi que certains détails concernant le propriétaire, que le MJ aura soin de déterminer. Ce sort ne fonctionne pas à travers les plans.

Invocation de monstre I

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 3
Portée : 9 mètres
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Créatures invoquées
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

En lançant ce sort, le magicien invoque 2-8 monstres pour qu'ils le servent comme alliés au combat ou pour accomplir d'autres services. Ces monstres apparaissent de nulle part après les 1d4 rounds qui suivent la fin de l'incantation de ce sort. Si le lanceur est en plein combat, les monstres combattront de son côté, attaquant n'importe quels adversaires qu'il leur désignera ou bien le protégeant contre des ennemis. Pour des tâches plus complexes, le magicien doit disposer, d'une manière ou d'une autre, de la faculté de communiquer aux monstres des instructions plus spécifiques. Au final, il

revient au MJ de déterminer quels monstres apparaissent, mais les probabilités générales sont décrites ci-dessous :

d6	Monstre invoqué
1	Rat géant
2	Gobelin (nain)
3	Hobgobelin (elfe)
4	Kobold (halfelin)
5	Orque (gnome)
6	Démon : kullule (blaireau géant)

Les lanceurs d'alignement mauvais peuvent, au choix du MJ, obtenir les monstres affichés entre parenthèses.

Invocation de monstre II

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 12 mètres
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Créatures invoquées
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort fonctionne de la même manière qu'*invocation de monstre I*, mais il appelle 1d6 créatures déterminées sur la table suivante :

d6	Monstre invoqué
1	Mille-pattes géant
2	Diable : lémure
3	Gnoll
4	Strige
5	Crapaud géant
6	Troglodyte

Invocation de monstre III

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 15 mètres
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Créatures invoquées
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort fonctionne de la même manière qu'*invocation de monstre I*, mais il appelle 1d4 créatures déterminées sur la table suivante :

d10	Monstre invoqué
1	Scarabée géant fouisseur
2	Gobelours
3	Cube gélatineux
4	Goule
5	Lézard géant
6	Lycanthrope : rat-garou
7	Ogre
8	Araignée, énorme
9	Araignée, grande
10	Belette géante

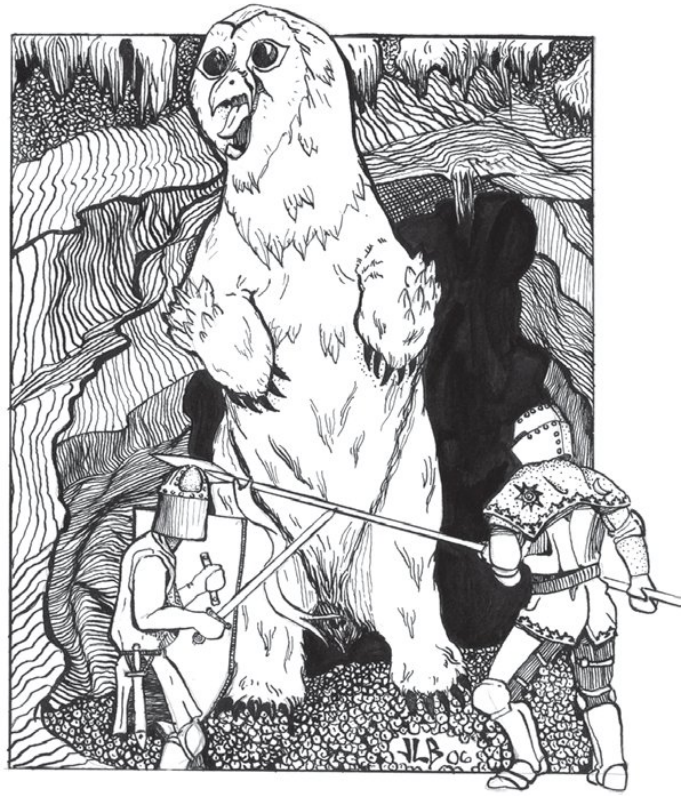
Invocation de monstre IV

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 18 mètres
Durée : 5 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Créatures invoquées
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort fonctionne de la même manière qu'*invocation de monstre I*, mais il appelle 1d4 créatures déterminées sur la table suivante :

d10	Monstre invoqué
1	Chien esquiveur
2	Gargouille
3	Blême
4	Molosse satanique
5	Hydre à cinq têtes
6	Lycanthrope : loup-garou
7	Ours-hibou
8	Ombre
9	Serpent géant constricteur
10	Vase grise



Invocation de monstre V

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 7
Portée : 21 mètres
Durée : 6 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Créatures invoquées
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort fonctionne de la même manière qu'*invocation de monstre I*, mais il appelle 1d2 créatures déterminées sur la table suivante, et les monstres apparaissent au bout de 1d3 rounds :

d6	Monstre invoqué
1	Cockatrice
2	Doppelgänger
3	Hydre à sept têtes
4	Lycanthrope : ours-garou
5	Minotaure
6	Serpent géant venimeux

Invocation de monstre VI

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 8
Portée : 24 mètres
Durée : 7 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Créatures invoquées
Composantes : V, G, M
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort fonctionne de la même manière qu'*invocation de monstre I*, mais il appelle 1d2 créatures déterminées sur la table suivante, et les monstres apparaissent au bout de 1d3 rounds :

d10	Monstre invoqué
1	Diable : érinye
2	Hydre à huit têtes
3	Manticore
4	Ogre mage
5	Rakshasa
6	Troll
7	Nécrophage
8	Ame-en-peine
9	Wiverne
10	Lycanthrope : tigre-garou

Invocation de monstre VII

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 9
Portée : 27 mètres
Durée : 8 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Créatures invoquées
Composantes : V, G, M
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort fonctionne de la même manière qu'*invocation de monstre I*, mais il appelle 1d2 créatures déterminées sur la table suivante, et les monstres apparaissent au bout de 1 round :

d20	Monstre invoqué
1	Chimère
2	Démon de classe A
3	Démon de classe B
4	Démon de classe C
5	Démon : succube
6	Diable barbelé
7	Diable osseux
8	Ettin
9	Géant du feu
10	Géant du givre
11	Géant des collines
12	Géant des pierres
13	Gorgone
14	Hydre à dix têtes
15	Lézard de feu
16	Momie
17	Guenaude : Tormante
18	Enlaceur
19	Limace géante
20	Spectre

Labyrinthe

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 8
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

La créature visée par ce sort est prise au piège dans une réalité inter-dimensionnelle semblable à celle qui est créée par le sort de *corde enchantée* (de niveau 2). Ce trou de ver a une entrée, mais elle se ferme immédiatement après que la cible soit prise au piège, et une sortie, qui est difficile à trouver à cause des embranchements et des méandres de ce labyrinthe dimensionnel. L'Intelligence d'une créature détermine le temps requis pour trouver la sortie et émerger enfin dans le plan matériel.

Intelligence	Temps nécessaire pour s'échapper
2 ou moins	2d4 tours (20-80 minutes)
3-5	1d4 tours (10-40 minutes)
6-8	5d4 rounds (5-20 minutes)
9-11	4d4 rounds (4-16 minutes)
12-14	3d4 rounds (3-12 minutes)
15-17	2d4 rounds (2-8 minutes)
18 ou plus	1d4 rounds (1-4 minutes)

Langues *(Réversible)*

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 3
Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Rayon de 9 mètres
Composantes : V, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'intérieur du rayon établi par ce sort, le lanceur, et le lanceur seulement, sera capable de parler et de comprendre tout langage verbal, y compris les langues d'alignement. Veuillez noter que la zone d'effet de ce sort ne se déplace pas avec le lanceur. La forme inverse de ce sort rend toute communication verbale impossible pour toute personne (et pas seulement le lanceur) située dans la zone du sort ; elle peut aussi être utilisée pour annuler les effets du sort de *langues*.

Lecture de la magie *(Réversible)*

Divination profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Le lanceur
Durée : 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Le lanceur (voir ci-dessous)
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Normalement, *lecture de la magie* est le premier sort qui figure dans le livre de sorts de tous les magiciens et sa maîtrise est la première tâche de tout apprenti. Ce sort permet au lanceur de lire des écritures magiques (à l'exception, bien sûr, de ses propres écrits, qui sont toujours intelligibles pour l'auteur original).

A moins que les écritures ne soient maudites, lire un texte magique n'active (normalement) pas les formules magiques qui y figurent — par exemple, passer en revue un parchemin avant de lancer le sort qui y est inscrit ne provoque pas le déclenchement de ce sort. Une fois que le magicien a lu un texte magique en particulier à l'aide de ce sort, celui-ci n'est plus nécessaire pour pouvoir relire ce texte à une date ultérieure.

La forme inverse de ce sort permet au magicien de rendre indéchiffrables des textes magiques et ce pour toute la durée du sort ; il est alors lancé sur les textes plutôt que sur le lanceur lui-même.

Lévitation
Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 6 mètres/niveau
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Le lanceur ou une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort permet au magicien de provoquer sa propre lévitation ou celle d'une autre personne, jusqu'à une limite de poids de 50 kg/niveau. Le magicien peut se déplacer verticalement vers le haut ou vers le bas à une vitesse de 6 mètres par round, ou bien faire léviter autrui à une vitesse de 3 mètres par round. Ce sort peut être lancé sur un ennemi non consentant mais, dans ce cas, la cible désignée a droit à un jet de sauvegarde. Ce sort ne permet aucune forme de déplacement horizontal (agilité aérienne de niveau I — voir Chapitre III), mais il reste possible pour une personne qui lévite de se traîner s'il y a quelque chose contre lequel s'appuyer, comme un mur.

Lithomorphose
Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 5
Portée : Contact
Durée : Instantanée
Zone d'effet : 0,027 m³/niveau (27 litres)
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Le magicien façonne de la pierre grâce à la seule puissance de sa volonté, lui donnant la forme de n'importe quel objet souhaité, d'une arme à une sculpture, en passant par un tabouret en pierre sculpté. Qu'il soit utilisé pour décorer la tour du magicien à l'aide de gargouilles ou pour pratiquer un trou dans une prison en pierre, ce sort est extrêmement versatile et très utile.

Localisation d'objets
Divination profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 6 mètres/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical de *localisation d'objets*.

Lumière
Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 18 mètres
Durée : 1 tour/niveau de lanceur
Zone d'effet : Sphère de 6 mètres de rayon
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical de *lumière*.

Lumière éternelle
Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 18 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Sphère de 18 mètres de rayon
Composantes : V, G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort crée une illumination magique vive qui rivalise presque avec la lumière du soleil. Sous certains aspects, ce sort est identique au sort de clerc de niveau 1 *lumière*, mais ses effets sont permanents tant qu'ils ne sont pas dissipés. La lumière diffusée est plus vive que celle qui est produite par un sort de *lumière* et s'étend jusqu'à 18 mètres dans les ténèbres. Ce sort de magicien ne peut pas être utilisé pour créer des ténèbres éternelles.

Lumières dansantes
Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 12 mètres + 3 mètres/niveau de lanceur
Durée : 2 rounds/niveau de lanceur
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Ce sort crée de petites lumières à la distance voulue, ces lumières étant sous le contrôle du lanceur. Le magicien peut créer 1-4 (au choix) lumières semblables à des torches, 1-4 (au choix) lumières sphériques ou bien une seule lueur douce de forme humaine. Les lumières se déplacent en suivant les ordres mentaux du lanceur mais ne nécessitent aucune concentration particulière de sa part. Si le magicien laisse les lumières se déplacer au-delà de la portée de ce sort, les lumières disparaissent et le sort prend fin.

Main broyante
Evocation profane

Niveau : Magicien 9
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort crée une grosse main volante, semblable à celle qui est invoquée par les autres sorts de main. La *main broyante* attaque tout adversaire que le lanceur lui désigne ; elle l'attrape et commence à le broyer avec une grande puissance. Les dégâts augmentent tant que la main continue son étreinte, infligeant 1d10 points de dégâts lors du premier round, 2d10 points de dégâts lors des deuxième et troisième rounds, puis 4d10 points de dégâts par round ultérieur. A l'instar des autres sorts de main, cette main possède un nombre de points de vie identique au nombre de points de vie normal du lanceur. Le lanceur ne peut pas entreprendre la moindre activité tant qu'il dirige la main.

Main de force
Evocation profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments

Sauvegarde : Aucune

Ce sort crée une main magique puissante semblable à celle du sort de magicien de *main d'interposition*. A la différence de la *main d'interposition*, la *main de force* peut pousser des adversaires et des objets. La main peut déplacer une créature pesant jusqu'à 250 kg. Elle réduit la vitesse d'une créature comprise entre 250 et 1 000 kg à une vitesse maximale de 3 mètres/round et elle ralentit de moitié la vitesse de déplacement des créatures comprises entre 1 000 et 4 000 kg. A l'instar de la *main d'interposition*, la *main de force* possède un nombre de points de vie identique au nombre de points de vie normal du lanceur.

Main d'interposition

Evocation profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Main magique désincarnée
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort crée une main magique possédant un nombre de points de vie identique au nombre de points de vie normal du lanceur. Le magicien peut décider de rendre cette main aussi petite que la sienne ou aussi grande qu'un bouclier. Le lanceur choisit un adversaire et la main se place entre le magicien et cet ennemi particulier, en se déplaçant si vite qu'elle ne peut pas être évitée. Elle est suffisamment forte pour contenir une créature pesant jusqu'à 100 kg et ralentira à la moitié de sa vitesse de déplacement tout adversaire plus lourd que cela. Le MJ décidera de la vitesse de déplacement des adversaires dont la taille est réellement massive (comme les dragons) ; ceux-ci seront ralentis du quart de leur vitesse de déplacement ou bien écarteront totalement la main de côté.

Mains brûlantes

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Le lanceur
Durée : 1 round
Zone d'effet : Eventail de flammes de 90 cm de long, dans un arc de cercle de 120 degrés
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Tout en lançant ce sort, le magicien joint ses pouces ensemble, puis un jet de flammes jaillit de ses doigts. Ces flammes brûlent tous les adversaires présents à l'intérieur de la faible portée de ce sort (90 cm). Elles infligent 1 point de dégâts par niveau de lanceur (sans jet de sauvegarde). Tous les objets combustibles pris dans ce jet de flammes doivent réussir un jet de sauvegarde contre les feux normaux pour ne pas être détruits.

Maladresse

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : ½

Cet enchantement frappe la créature affectée d'une terrible maladresse. Elle tombera immédiatement face contre terre si elle essaie de courir, et elle lâchera tout ce qu'elle tient dans ses mains (ou dans ses griffes, etc.). Un jet de sauvegarde réussi permet à la créature affectée d'agir comme si elle était sous l'influence d'un sort de *ralentissement*, en partie parce qu'elle essaie d'atténuer les effets du sort.

Message

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 18 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : 5 segments + 1 segment/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Une fois que ce sort est lancé, le magicien peut pointer le doigt vers n'importe quelle créature située à portée et murmurer un message que cette autre créature entendra alors. Et s'il reste du temps, le bénéficiaire peut murmurer un message en retour. Une seule créature peut être en contact avec le lanceur à la fois, mais si le temps le permet, le lanceur peut établir le contact avec plus d'un sujet potentiel. Les gestes de ce sort sont subtils et il est facile de dissimuler le fait que cet enchantement est lancé. Veuillez noter que le passage entre le magicien et le sujet de ce sort doit être une ligne droite et qu'elle ne doit pas être totalement bloquée.

Métempsycose

Possession profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Annule

Ce sort dangereux permet au lanceur de transférer son esprit dans celui d'une autre créature, emprisonnant l'âme de cette autre créature dans une pierre précieuse (d'une valeur minimale de 100 po), celle-ci étant la composante matérielle de ce sort et devenant le focaliseur de la *métempsycose*. Pour accomplir le transfert d'âmes, le magicien doit enfermer sa propre essence vitale à l'intérieur de la pierre précieuse avant le transfert. Si le transfert échoue (si, par exemple, la créature visée réussit un jet de sauvegarde), l'âme du lanceur reste piégée jusqu'à ce qu'elle parvienne à s'emparer d'un autre hôte ou à s'échapper d'une autre manière.

Le lanceur peut effectuer des tentatives successives visant à s'emparer du corps du même hôte, mais pas plus d'une tentative par round. La portée de ce sort est prise en compte à deux moments différents ; lorsque le magicien transfère d'abord son essence vitale dans la pierre précieuse, son corps doit être situé dans les limites de la portée du sort vis-à-vis de la pierre précieuse. Cette portée limite également la distance à laquelle l'âme du magicien peut s'échapper ensuite de la pierre précieuse pour prendre possession d'un autre corps. Une fois que l'âme du lanceur se retrouve dans la pierre précieuse, son corps physique devient inerte et sans vie.

En bien des points, ce sort représente un duel de volonté entre le magicien et la créature dont il convoite le corps. Le lanceur et la créature visée font chacun le total de leurs scores d'Intelligence et de Sagesse (qui sont calculés ou approximés par le MJ dans le cas d'un monstre). Ce score combiné représente la puissance mentale du personnage vis-à-vis de ce sort. Les deux sommes sont comparées et la différence est utilisée pour deux calculs importants : le jet de sauvegarde et les chances de s'évader. Le tiers de la différence (arrondi à l'inférieur) est le modificateur au jet de sauvegarde ; il s'agit d'un bonus si la créature visée dispose de la puissance mentale

la plus élevée, ou d'un malus si la puissance mentale du magicien est la plus élevée.

Si l'âme d'une créature est piégée par le lanceur dans la pierre précieuse ayant reçu la *métempsychose*, elle a une chance de s'évader. Si elle parvient à s'échapper, l'âme du lanceur retourne dans la pierre précieuse. Si la différence de puissance mentale entre le lanceur et la créature possédée est de 4 points ou moins en faveur du lanceur, ou si elle est en faveur de la créature possédée, la créature peut tenter un nouveau jet de sauvegarde chaque round. Si la différence est comprise entre 5 et 8 points en faveur du lanceur, un jet de sauvegarde est autorisé chaque tour. Si la différence est comprise entre 9 et 12 points en faveur du lanceur, le jet de sauvegarde est effectué une fois par jour, et si la puissance mentale du lanceur est supérieure de 13 points ou plus par rapport à celle de la créature visée, le jet de sauvegarde ne peut être effectué qu'une fois par semaine.

Tant que le lanceur se trouve dans la pierre précieuse ayant reçu la *métempsycose*, attendant de prendre possession d'un autre corps, il peut détecter des créatures à travers la pierre précieuse, mais pas leur nature. La pierre précieuse peut être déplacée de son emplacement d'origine, mais, évidemment, pas par le lanceur. Lorsque le lanceur prend possession d'un autre corps, il obtient le contrôle total de ses déplacements et acquiert les souvenirs dont le corps se souvient par réflexe (comment voler, se battre avec des griffes, utiliser des pouvoirs magiques innés, etc.). Cependant, il n'acquiert aucune des connaissances enfermées dans l'esprit de la créature, comme les langues connues ou l'emplacement d'une tanière, car l'esprit est enfermé dans la pierre précieuse. Le lanceur conserve son propre esprit tout en possédant l'autre corps, et donc, si le corps possède les caractéristiques physiques appropriées, le lanceur pourra continuer de lancer ses sorts depuis le nouveau corps.

Mot de pouvoir : "cécité"

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 8
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Rayon de 4,5 mètres
Composantes : V
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Le mot de pouvoir de cécité ôte la vision aux créatures située dans la zone d'effet. La durée de cette cécité dépend du nombre total de pv des créatures affectées. Si ce total est inférieur ou égal à 50, la cécité dure 1d4+1 tours. Si ce total est compris entre 51 et 100 points de vie, la cécité dure non pas plusieurs tours, mais seulement 1d4+1 rounds. Ce sort ne peut pas affecter plus de 100 pv de créatures au total. Le lanceur peut désigner des créatures spécifiques situées à l'intérieur de la zone d'effet.

Mot de pouvoir : "étourdissement"

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 7
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

La créature visée par un mot de pouvoir d'étourdissement entend ce mot sous la forme d'un rugissement assourdissant, bien que les autres l'entendent normalement. L'impact de la puissance magique de ce mot étourdit la victime, ce qui la laisse incapable de penser clairement ni d'agir d'aucune manière (y compris de se déplacer). La durée des effets de ce sort est déterminée en fonction des points de vie actuels de la cible (pas de son maximum normal). Une créature à qui il reste 1-30 points de vie sera étourdie pendant 4d4 rounds, une créature à qui il reste 31-60 pv sera étourdie pendant 2d4 rounds, une créature à qui il reste 61-90 pv sera étourdie pendant 1d4 rounds, et une créature avec 90 points de vie ou plus sera capable d'ignorer totalement les effets de ce sort.

Mot de pouvoir : "mort"

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 9
Portée : 0,75 mètre/niveau
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Rayon de 3 mètres
Composantes : V
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Lors de l'incantation de ce sort, le magicien décide si son sort sert à tuer une créature ou plusieurs créatures. Ce sort tuera instantanément une créature n'ayant pas plus de 60 points de vie, sans jet de sauvegarde (mais la résistance à la magie s'applique). Autrement, ce sort peut être utilisé pour massacrer jusqu'à 120 pv de créatures ayant chacune jusqu'à 10 points de vie. Le nombre total de points de vie est basé sur les points de vie actuels de la cible, pas sur son nombre de points de vie maximum ; les créatures blessées sont donc plus vulnérables face à ce sort. Toutes les créatures à tuer de cette manière doivent être situées à l'intérieur de la zone d'effet de ce sort.

Moyen mnémonique

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 4
Portée : Le lanceur
Durée : 24 heures
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Ce sort améliore la précision de la mémoire du magicien, ce qui lui permet de conserver jusqu'à trois niveaux de sort supplémentaires dans son esprit (3 de niveau 1, 1 de niveau 1 et 1 de niveau 2, ou 1 de niveau 3). Ce sort peut être utilisé lors de la mémorisation des sorts ou bien il peut être utilisé pour conserver la mémoire d'un sort qui vient tout juste d'être lancé. Les composantes de ce sort sont onéreuses (elles valent au moins 100 po) et peuvent être indisponibles dans les communautés rurales.

Mur de fer

Evocation profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : Permanente
Zone d'effet : 1 carré (de 4,5 mètres)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

En lançant *mur de fer*, le magicien crée une plaque de fer compacte d'une épaisseur de 6,25 mm par niveau de lanceur et dont les dimensions sont égales à 1,35 m² par niveau de lanceur. La configuration de la surface du mur est déterminée par le lanceur, mais elle doit être rectangulaire. S'il est créé sur le sol, le mur doit être vertical, mais il peut être créé horizontalement dans les airs afin, par exemple, d'écraser dans sa chute ce qui se trouve au-dessous de lui. Le mur est constitué de fer naturel et peut donc être affecté par la rouille

ou par les transmutations, mais son existence est magique et peut donc être dissipé.

Mur de feu

Evocation profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 18 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Le *mur de feu* d'un magicien inflige des dégâts de base égaux à 2d6 points, plus 1 pv/niveau. Si le mur est configuré en forme d'anneau, son rayon est de 3 mètres + 0,9 mètre/niveau. Sous tous les autres aspects, ce sort ressemble au sort druidique de *mur de feu*.

Mur de force

Evocation profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 9 mètres
Durée : 1 tour + 1 tour/niveau
Zone d'effet : 1 carré (de 6 mètres)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Un *mur de force* est une barrière invisible de pouvoir magique qui est pratiquement imperméable à toute forme d'attaque, arrêtant tout ce qui essaierait de lui passer au travers. Le mur est totalement invulnérable aux attaques et aux sorts physiques, y compris à la *dissipation de la magie*, ainsi qu'à toutes les formes d'énergie, comme l'électricité, la chaleur et le froid. En fait, la seule façon de détruire un *mur de force* est d'utiliser un sort de *désintégration*. Le mur reste en place même si le sol qui est situé sous lui est détruit ou transformé ; il restera alors figé dans les airs par la magie qui l'a évoqué.

Mur de glace

Evocation profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Mur de 9 m²/niveau et de 30 cm d'épaisseur/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Un sort de *mur de glace* crée un énorme mur de glace dont la paroi mesure jusqu'à 9 m² par niveau. Ses dimensions exactes sont ajustables par le lanceur. Ainsi, si le mur est créé par un lanceur de niveau 20, les dimensions du mur peuvent être n'importe quelle combinaison de dimensions qui, en se multipliant l'une l'autre, aboutissent à une surface de 180 m². Le mur pourrait alors mesurer 3 mètres de haut et 60 mètres de long, ou 1,5 mètre de haut et 120 mètres de long, ou 6 mètres de haut et 30 mètres de long, etc. Le mur n'a pas besoin d'être lancé de telle sorte qu'il soit attaché à quelque chose et il peut même être lancé dans les airs pour qu'il tombe sur des adversaires, infligeant alors 3d10 points de dégâts dans la zone de sa chute. Briser la glace de ce mur à l'aide d'une arme de corps-à-corps inflige 2 points de dégâts par tranche de 30 cm d'épaisseur, à cause des éclats de glace ; le mur peut être perforé au rythme de 30 cm par round. Les feux normaux n'ont aucun effet mesurable sur ce mur, mais un feu magique le fera fondre en un round. Si le mur est détruit par le feu en un seul round, il provoquera la formation d'un énorme nuage de vapeur d'eau qui perdurera pendant un tour complet et qui obscurcira la vision de 50%.

Mur de roc

Evocation profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : Permanente
Zone d'effet : 1 carré (de 6 mètres)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Lorsque l'incantation de ce sort est achevée, un *mur de roc* est créé, émergeant de formations de pierre existantes. Pour que ce sort fonctionne, il doit y avoir des formations rocheuses suffisamment grandes pour servir de point d'ancrage de chaque côté du mur. Pas le moindre gramme de la roche de ces fondations n'est utilisé par ce sort ; la pierre de ce mur est créée de nulle part, mais elle a besoin de roche existante de laquelle émerger et à laquelle fusionner. Le mur lui-même a une épaisseur de 6,25 mm par niveau du magicien et sa surface est une zone de 6 × 6 mètres par niveau de lanceur. Il n'est pas obligé que ce mur soit vertical, mais celui-ci a toujours besoin d'être ancré — un pont est un bon exemple illustrant la façon de créer et d'utiliser un *mur de roc* horizontal. Le mur peut être dissipé, mais, en dehors de cela, il a toutes les caractéristiques de la pierre naturelle.

Mythomancie

Divination profane

Niveau : Magicien 6
Portée : Le lanceur
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : Voir ci-dessous
Sauvegarde : Aucune

Lorsqu'il est lancé, ce sort collecte les échos mystiques des légendes et des rumeurs concernant une personne, un lieu ou un objet spécifique. Ces rimes, murmures et mémoires vagues se forment dans l'esprit du lanceur jusqu'à ce qu'il puisse finalement les assembler en informations significatives. La puissance de ce sort est bien plus grande si l'objet est effectivement disponible lorsque ce sort est lancé, car il peut alors être utilisé comme focaliseur pour la collecte des échos ; dans ces circonstances, le temps d'incantation est de 1d4 tours. Si l'objet (ou le lieu) n'est pas disponible, mais que quelques informations détaillées peuvent être incluses à l'incantation de ce sort pour agir comme focaliseur pour la collecte d'échos légendaires, le temps d'incantation sera de 1d10 jours. Mais si tout ce que sait le lanceur sur l'objet ou sur le lieu se limite à une rumeur, le temps d'incantation sera de 2d6 semaines. Tant qu'il lance ce sort, le lanceur ne peut pas effectuer d'autre activité, en dehors de courtes pauses destinées à manger ou à dormir.

Lorsqu'il est achevé, ce sort révèle l'emplacement de textes légendaires concernant l'objet (ou la personne ou le lieu), et si ce sort est lancé en présence du lieu, de la personne ou de l'objet, le sort assemblera invariablement des connaissances légendaires pour former un échantillon d'information authentique sur le sujet. Puisque cette information provient d'échos mystiques, elle prendra la forme d'une énigme, d'une rime ou de toute autre forme de puzzle. Afin de lancer ce sort, un objet d'une certaine valeur — souvent une potion — doit être utilisé et détruit par l'incantation. Ce sort ne peut recueillir aucune information sur des choses qui n'ont pas fait l'objet de discussions, de rumeurs, de rimes ou de légendes.

Nécro-animation
Nécromancie profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 3 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 rounds
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical de *nécro-animation*.

Nuage incendiaire
Evocation profane

Niveau : Magicien 8
Portée : 9 mètres
Durée : 1d6+4 rounds
Zone d'effet : Nuage de 3 m de haut et 6 m de rayon
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : ½

Le *nuage incendiaire* est tout d'abord un nuage étouffant de fumée épaisse, avec les caractéristiques du nuage de fumée du sort de *pyrotechnie*, se répandant depuis une source de feu existante, tout comme pour le sort de *pyrotechnie*. Ce nuage a un rayon de 6 mètres et mesure 3 mètres de haut. Lors du troisième round d'existence de ce nuage, il s'embrase de flammes magiques chaudes. Un jet de sauvegarde pour la moitié des dégâts est accordé à toute créature présente dans le nuage lors de chaque round d'exposition aux flammes.

Lors du premier round de l'embrasement, le nuage brûlant inflige un point de dégâts pour chaque tranche de deux niveaux du lanceur. Lors du second round de l'embrasement, la chaleur augmente et inflige 1 point de dégâts par niveau de lanceur, puis, lors du troisième round de l'embrasement, les dégâts retombent à un point tous les deux niveaux. Après trois rounds, le nuage s'est entièrement consumé et, pour tout le restant de la durée de ce sort, il ne conserve que les propriétés d'une fumée pyrotechnique.

Nuage létal
Evocation profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 3 mètres
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Nuage de 12 mètres de large, 6 mètres de haut et 6 mètres de profondeur
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort crée un nuage empoisonné de vapeurs troubles et plus lourdes que l'air. Ce nuage se déplace le long du sol (ou s'enfonce dans les trous) à une vitesse de déplacement de 3 mètres/round. Le poison magique de ce nuage est si virulent qu'il tue instantanément toute créature ayant moins de 4+1 DV, sans aucun jet de sauvegarde. Les créatures ayant entre 4+1 DV et 5+1 DV ont droit à un jet de sauvegarde à –4, tandis que les créatures ayant entre 5+2 DV et 6 DV doivent effectuer un jet de sauvegarde normal. Tout échec à ce jet de sauvegarde signifie que la victime meurt. Ce sort est normalement affecté par les vents, mais il est magiquement programmé pour ne pas revenir sur le lanceur, et ce quelles que soient les circonstances. Il est dispersé en 4 rounds par un vent fort, ainsi que par de la végétation épaisse, s'il se déplace à l'intérieur de cette végétation sur une distance de 6 mètres.

Nuage puant
Evocation profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 9 mètres
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Nuage sphérique de 6 mètres de rayon
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort crée un nuage de vapeurs nauséabondes qui apparaît à l'endroit désigné par le lanceur. Toutes les créatures prises à l'intérieur de ce nuage nocif (ou qui y pénètrent par la suite) doivent effectuer un jet de sauvegarde. Toute créature qui rate son jet de sauvegarde sera totalement incapable d'agir pendant 1d4+1 rounds et tombera au sol en vomissant et en étant prise de hauts-le-cœurs (équivalent à un étourdissement). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde sort du nuage et est totalement amendée de ses effets après seulement un round passé à respirer de l'air frais (encore une fois, elle est considérée comme étant étourdie pendant ce round). Même les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ne peuvent rien faire à l'intérieur du nuage, excepté d'essayer de le quitter aussi vite que possible.

Nuée de météores
Evocation profane

Niveau : Magicien 9
Portée : 12 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune ou ½ (voir ci-dessous)

Des morceaux météoritiques de feu magique s'élancent de la main ouverte du magicien, explosant dans un véritable enfer de flammes lorsqu'ils frappent les cibles désignées. Le lanceur peut lancer quatre gros météores ou huit petits météores. Ces projectiles frappent automatiquement la première créature située dans leurs trajectoires rectilignes, n'accordant alors aucun jet de sauvegarde et infligeant les pleins dégâts. Lorsqu'un météore frappe sa cible, l'explosion de feu peut prendre d'autres créatures dans son rayon d'action. Ces créatures ont droit à des jets de sauvegarde pour ne subir que la moitié des dégâts. Les gros météores infligent 10d4 points de dégâts et explosent dans un rayon de 4,5 mètres. Les petits météores infligent 5d4 points de dégâts et explosent dans un rayon de 2,25 mètres. Si les explosions se chevauchent, une créature située dans cette zone de recouvrement est sujette aux dégâts de toutes les explosions, mais elle a droit à un jet de sauvegarde séparé (réduisant les dégâts de moitié) pour chacune d'elle.

Œil magique
Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 4
Portée : Le lanceur
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Œil magique
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Œil magique est un sort de scrutation qui permet au magicien de créer un organe visuel matériel (mais invisible) pour qu'il transmette au lanceur tout ce qu'il voit. L'œil est doté de l'infravision jusqu'à une portée de 30 mètres et peut voir jusqu'à une distance de 180 mètres sous un éclairage normal. L'œil se déplace à une vitesse de 9 mètres par round s'il n'est pas occupé à examiner de près son environnement, mais il ne peut

pas aller à plus de 3 mètres par round s'il examine les sols, les plafonds et les murs. A travers l'œil, le magicien peut détecter des portes secrètes en utilisant ses propres chances normales de détection, mais il ne peut pas utiliser une éventuelle forme de vision spéciale par le biais de l'œil car la vision de l'œil est limitée à ses propres facultés sensorielles. L'œil ne peut pas passer au travers de substances solides, mais il peut par contre se glisser dans des trous de 2,5 cm de diamètre.

Or des fous

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 3 mètres
Durée : 6 tours/niveau
Zone d'effet : 0,027 m³/niveau (27 litres)
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort atteint le but tant recherché de transformer du cuivre ou du bronze en or. Malheureusement, cet effet est temporaire, mais un lanceur amoral pourrait vouloir transférer ce sentiment de regret à une autre personne. Quelles que soient les motivations du lanceur, il peut utiliser ce sort pour transformer environ 2 000 pièces de cuivre (environ 27 litres) par niveau de lanceur en un métal qui ressemble beaucoup à l'or. Toute personne qui voit ce métal a une chance de remarquer qu'il ne s'agit pas vraiment d'or. Si le résultat d'un d20, plus le niveau du lanceur, est inférieur ou égal à l'Intelligence du spectateur, la fraude est détectée (le MJ choisira un score représentatif dans le cas de créatures dont l'Intelligence exacte n'est pas connue, ou bien lancera un dé). En combinant des composantes matérielles onéreuses avec ce sort, le lanceur augmente les probabilités pour que l'or semble vrai — inversement, il existe des méthodes banales qui donnent une chance de détecter ce sort, comme, par exemple, en frappant cet "or" avec du fer froid (10% de chances d'inverser la transformation du métal). Dans le cas de sa campagne, le MJ décidera de ce qui peut exactement être fait pour améliorer ou pour détecter ce sort.

Oubli

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 9 mètres
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : 1 à 4 créatures situées dans un carré de 6 m
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort extrêmement puissant fait oublier aux victimes les événements de leur passé immédiat. Ce sort efface toute mémoire du dernier round, plus un round supplémentaire tous les trois niveaux de lanceur. Le lanceur décide de quelles créatures il souhaite affecter dans la zone d'effet du sort et celles-ci doivent effectuer des jets de sauvegarde pour ne pas perdre la mémoire. Le lanceur peut désigner 1 à 4 créatures en tant que cibles de ce sort. Si une seule créature est prise pour cible, le jet de sauvegarde est effectué avec un malus de –2 ; si deux créatures sont visées, le malus est de –1 ; et si 3 ou 4 créatures sont visées, elles ne subissent aucun malus à leur jet de sauvegarde. La mémoire perdue ne peut être recouvrée qu'au moyen d'une *guérison*, d'une *restauration* ou d'un *souhait majeur* ; l'effet de ce sort ne peut pas être simplement dissipé.

Ouverture

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 18 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : 0,9 m²/niveau
Composantes : V
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Les puissantes paroles magiques d'un sort d'*ouverture* ouvrent des portes qui sont bloquées, barrées, verrouillées, voire même fermées à l'aide du sort *verrou magique*. Les chaines (même celles qui sont soudées) et les coffres s'ouvriront eux aussi sous l'influence de ce sort. Cependant, les portes qui agissent sous l'effet de la gravité, comme les herses, ne pourront pas être ouvertes à l'aide de ce sort. Si une porte est verrouillée à l'aide de plusieurs dispositifs, seuls deux de ces dispositifs seront ouvert par ce sort ; ainsi, une porte pourvue de trois serrures sera à l'épreuve d'une seule incantation de cet enchantement.

Paralysie

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 3
Portée : 36 mètres
Durée : 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort a le même effet que le sort clérical de *paralysie* : immobiliser des ennemis pour les placer à la merci du lanceur. Cependant, la version profane de ce sort est un peu plus flexible quant aux choix laissés au lanceur. Un sort de *paralysie* immobilise totalement jusqu'à quatre personnes de taille moyenne ou inférieure, et ce pour toute la durée du sort. Le magicien décide du nombre de ses ennemis qu'il prend pour cible. S'il ne choisit qu'une seule cible, le jet de sauvegarde est effectué avec un malus de –3 ; s'il y a deux cibles, chacune d'elles effectue son jet de sauvegarde avec un malus de –1 ; et si le magicien souhaite paralyser trois ou quatre ennemis, chacun d'entre eux effectue son jet de sauvegarde sans aucun malus.

Les créatures affectées par ce sort comprennent les humains, les demi-humains et les humanoïdes. Au final, il est laissé aux soins du MJ de décider si une créature peut être considérée comme une "personne" vis-à-vis de ce sort. Si un objet magique ou un sort agit partiellement pour annuler les effets de la paralysie, un échec au jet de sauvegarde aura les effets d'un sort de *ralentissement* plutôt que d'immobiliser totalement la cible.

Les personnes paralysées par ce sort peuvent être tuées ou ligotées au rythme d'une par round, ou bien, si l'attaquant le souhaite, être attaquées au double du rythme normal, avec une réussite au toucher automatique et pour des dégâts maximaux.

Paralysie des monstres

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : 1-4 créatures
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Annule

Un sort de *paralysie des monstres* immobilise totalement jusqu'à quatre créatures de n'importe quel type, et ce, pour toute la durée du sort. Le magicien décide du nombre de créatures qu'il prend pour cible à l'aide de ce sort : s'il n'y a qu'une seule cible, le jet de sauvegarde est effectué à –3 ; s'il y a deux cibles, chacune d'elles effectue son jet de sauvegarde à –1 ; et si le magicien cherche à paralyser trois ou quatre

ennemis, chacun d'entre eux effectuera son jet de sauvegarde sans aucun malus.

Si un objet magique ou un sort agit partiellement pour annuler les effets de la paralysie, un échec au jet de sauvegarde aura les effets d'un sort de *ralentissement* plutôt que d'immobiliser totalement la cible.

Les créatures paralysées par ce sort peuvent être tuées ou ligotées au rythme d'une par round, ou bien, si l'attaquant le souhaite, être attaquées au double du rythme normal, avec une réussite au toucher automatique et pour des dégâts maximaux.

Passe-murailles

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 9 mètres
Durée : 6 tours + 1 tour/niveau
Zone d'effet : Passage de 1,5 mètre de large, de 3 mètres de haut et de 3 mètres de long
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'aide du sort *passe-murailles*, le magicien crée une ouverture inter-dimensionnelle à travers n'importe quel matériau non métallique, ce qui lui permet, à lui et à d'autres personnes, de marcher directement au travers du flanc d'une colline ou à travers un mur. Ce sort peut être lancé plusieurs fois de suite pour créer des passages d'autant plus longs. L'intérieur du passage ainsi formé fait toujours partie du plan matériel ; la distorsion inter-dimensionnelle de l'espace agit simplement pour "retirer" le matériau au travers duquel le passage est créé.

Permanence

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 8
Portée : Voir ci-dessous
Durée : Permanente
Zone d'effet : Un objet ou une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 rounds
Sauvegarde : Aucune

Le sort *permanence* transforme les effets temporaires des autres sorts en effets permanents. Il peut également être utilisé pour sceller les enchantements d'un objet magique de façon permanente dans cet objet. Certains sorts peuvent être rendus permanents sur le lanceur ou sur une autre créature, tandis que d'autres sorts peuvent être rendus permanents seulement sur une zone ou sur un objet. Chaque utilisation de ce sort réduit la Constitution du lanceur d'un point.

Les sorts qui peuvent être rendus permanents sur une personne ou une autre créature comprennent : *compréhension des langues*, *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *détection du mal*, *infravision*, *langues*, *lecture de la magie*, *protection contre le mal*, *protection contre les projectiles normaux* et *serviteur invisible*. Seul un magicien de niveau supérieur à celui du lanceur pourra dissiper ces sorts.

Les sorts qui peuvent être rendus permanents sur une zone ou sur un objet comprennent : *agrandissement*, *bouche magique*, *effroi*, *invisibilité*, *mur de feu*, *mur de force*, *nuage puant*, *rafale de vent*, *sphère prismatique* et *toile d'araignée*.

Ces sorts peuvent être dissipés par n'importe quel lanceur, conformément aux règles normales de la *dissipation de la magie*.

Peur

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 3 mètres
Durée : 3d4 rounds
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort provoque la terreur chez les créatures de moins de 6 DV ou de niveau inférieur au niveau 6. De telles créatures ont droit à un jet de sauvegarde qui, s'il est réussi, leur permet d'ignorer totalement les effets de ce sort. Cependant, si une créature rate son jet de sauvegarde, elle sera paralysée de terreur. Si elle y est contrainte, elle pourra se battre, mais elle subira alors un malus de –1 à tous ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde.

Phytomorphose

Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : 1 carré de 3 × 3 mètres/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune (créatures consentantes uniquement)

Ce sort affecte des créatures de taille humaine ou inférieure pour qu'elles ressemblent à un bosquet d'arbres innocents aux yeux de tout spectateur. Jusqu'à 10 créatures peuvent être enchantées de cette façon. L'illusion est si puissante qu'elle est maintenue même si les créatures affectées sont touchées. La réaction d'un "arbre", lorsqu'il est frappé ou taillé, a de fortes chances d'indiquer qu'il ne s'agit pas d'un arbre ordinaire, bien sûr, mais l'illusion n'est pas dissipée par une attaque réussie. L'illusion persiste jusqu'à ce que le lanceur meure ou qu'il l'annule (ou qu'elle soit dissipée).

Piège à feu

Evocation profane

Niveau : Magicien 4
Portée : Contact
Durée : Permanente jusqu'à son déclenchement
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 rounds
Sauvegarde : ½

Ce sort enchante n'importe quel objet, pouvant être ouvert ou fermé, et place un piège sur lui. Lorsque l'objet est ouvert par une personne différente du lanceur, un feu magique explose dans une zone de 1,5 mètre de rayon autour de l'objet piégé, infligeant 1d4 points de dégâts, plus le niveau du lanceur, à toutes les créatures présentes. Un jet de sauvegarde réussi indique que seule la moitié des dégâts est infligée. L'objet sur lequel ce sort est lancé ne subit aucun dommage de la part de cette explosion. Détecter un *piège à feu* est extrêmement difficile ; toute tentative visant à détecter des pièges voit son efficacité réduite de moitié face à un *piège à feu*, et le piège explosera si une tentative pour désamorcer des pièges échoue.

Piège illusoire

Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 2
Portée : Contact
Durée : Permanente
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, G, M

Incantation : 3 rounds
Sauvegarde : Aucune

A l'aide de ce sort, le mage tisse une illusion autour d'un objet pour qu'il semble piégé lorsqu'il est inspecté de façon normale (par un voleur, par exemple). Tout examinateur normal a 80% de chances de trouver et de croire en l'existence du *piège illusoire*. Cette probabilité décroît de 3% par niveau d'expérience du voleur. En outre, si un voleur pense être tombé sur un vrai piège et tente de désarmer le *piège illusoire*, il n'y a que 20% de chances pour que l'illusion soit dissipée ou révélée par ces efforts. Dans le cas contraire, le voleur, constatant que l'illusion n'a pas changée, conclura généralement que sa tentative pour désarmer le "piège" a échoué. Un seul *piège illusoire* peut être placé dans un rayon de 15 mètres ; si deux objets portant cette illusion sont approchés à moins de 15 mètres l'un de l'autre, les deux illusions seront alors annulées.

Poigne

Evocation profane

Niveau : Magicien 7
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Main magique
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort est une évocation plus puissante que le sort de *main de force*. Elle agit de façon similaire, mais est capable d'immobiliser une créature pesant jusqu'à 500 kg ou de déplacer des créatures avec deux fois plus de force que la *main de force*.

Poignée électrique

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Contact
Durée : 1 round
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Ce sort place une puissante charge électrique dans la main du lanceur et le magicien peut s'en servir pour provoquer un choc électrique mortel. La charge électrique peut être transférée soit par contact direct (nécessitant alors un jet d'attaque réussi), soit par le biais d'un matériau conducteur tel que le métal. Ce sort n'est pas suffisamment puissant pour provoquer un choc électrique dangereux par le biais d'un volume d'eau important, mais une petite quantité d'eau (une flaque, par exemple) peut être utilisée comme conducteur. La *poignée électrique* inflige 1d8 points de dégâts, +1 point par niveau du lanceur.

Poing

Evocation profane

Niveau : Magicien 8
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Main enchantée
Composantes : V, G, M
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'instar des autres sorts qui créent une sorte de main, *poing* invoque une main magique, mais cette main est toujours au moins aussi grande que celle d'un géant et elle est serrée en poing plutôt qu'ouverte. Le *poing* frappe les ennemis du magicien (un par round) et ne rate jamais sa cible, tant que le lanceur continue de se concentrer sur lui. Aucune autre activité n'est possible pendant cette concentration et briser la concentration du lanceur met un terme au sort. Le *poing* lance un d20 pour déterminer ses dégâts (il touche automatiquement) : sur un résultat de 1-12, le *poing* inflige 1d6 points de dégâts ; sur un résultat de 13-15, il inflige 2d6 points de dégâts ; sur un résultat de 16-19, il inflige 3d6 points de dégâts et étourdit l'adversaire pendant un round ; enfin, sur un résultat de 20 ou plus, il inflige 4d6 points de dégâts et étourdit l'adversaire pendant 3 rounds. Si l'adversaire a déjà été étourdi, ce jet bénéficie d'un bonus de +4. A l'instar des autres sorts de main, cette main possède un nombre de points de vie identique au nombre de points de vie normal du lanceur.

Porte dimensionnelle

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 4
Portée : Le lanceur
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Porte dimensionnelle est une forme mineure de *téléportation* ; elle est plus contrôlable qu'*intermittence*, mais sa portée est très limitée. La téléportation est limitée à 9 mètres par niveau de lanceur. A la différence d'*intermittence*, un sort de *porte dimensionnelle* agit avec une précision parfaite, soit vers un lieu que le lanceur peut voir ou clairement visualiser, soit en réponse à des directions (exemple : "36 mètres en avant et 9 mètres vers la droite"). Mais si les directions du lanceur le font arriver à l'intérieur d'un objet solide, il est étourdit et se retrouve piégé dans le plan astral, maintenu dans une sorte d'animation suspendue pour l'éternité, à moins qu'il ne soit secouru. Le sort est sujet à une limite de poids maximal de 250 kg de poids supplémentaire, mais chaque kg de matière vivante compte pour le double de son poids réel. L'expérience de cette forme de téléportation est choquante : reprendre ses esprits n'est pas immédiat, mais est plutôt rapide. Le lanceur ne peut pas agir pendant une période de 6 segments faisant suite à la transition.

Porte de phase

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 7
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

Au moyen de ce sort, le lanceur ouvre un passage dimensionnel de 3 mètres de profondeur à travers un objet solide. C'est un passage qui ne peut être emprunté que par le lanceur et qui reste ouvert tant que le lanceur ne l'a pas traversé deux fois. Pour toutes ses autres caractéristiques, ce sort est similaire à *passe-murailles*.

Poussée

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 3 mètres + 0,9 mètre/niveau
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Le magicien lance ce sort et pointe le doigt vers la cible souhaitée ; celle-ci est instantanément repoussée en arrière. La force surnaturelle exercée par ce sort n'est que d'environ 0,5 kg

par niveau du lanceur, mais ce sort peut être utilisé pour déplacer de petits objets ou pour déséquilibrer des ennemis. Un petit objet peut être déplacé à une vitesse de 3 mètres/round (dans la même direction que le lanceur), et si l'objet est une arme tenue par une créature, celle-ci subira un malus au toucher égal au niveau du lanceur. Ainsi, par exemple, un magicien de niveau 10 pourrait exercer suffisamment de force profane contre la hache d'un orque pour que cet orque subisse un malus de –10 pour toucher avec sa hache. Déplacer une créature ou un objet plus pesant n'est possible que si le poids de la créature, exprimé en kg, n'est pas supérieur à 25 fois le niveau du lanceur.

Projectile magique

Evocation profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 18 mètres + 3 mètres/niveau de lanceur
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une créature ou plus dans une zone de 3 × 3 m
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Lorsque ce sort est lancé, des projectiles d'énergie magique s'élancent des doigts du lanceur et viennent frapper de façon infaillible leur(s) cible(s) désignée(s), même si ces cibles sont engagées au corps-à-corps ou qu'elles sont partiellement à couvert. Chaque projectile inflige 1d4+1 points de dégâts. Pour chaque tranche de deux niveaux de lanceur au-delà du niveau 1, le lanceur obtient un projectile supplémentaire ; ainsi, un magicien de niveau 1 peut lancer un projectile, un lanceur de niveau 3 peut en lancer deux, un lanceur de niveau 5 peut en lancer trois, et ainsi de suite.

Protection contre le mal *(Réversible)*

Abjuration profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Contact
Durée : 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical de *protection contre le mal*.

Protection contre le mal sur 3 m *(Réversible)*

Abjuration profane

Niveau : Magicien 3
Portée : Contact
Durée : 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort, à l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, est similaire au sort clérical de *protection contre le mal sur 3 m*.

Protection contre les projectiles normaux

Abjuration profane

Niveau : Magicien 3
Portée : Contact
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Le sujet de ce sort devient totalement invulnérable aux effets des projectiles. La puissance de ce sort n'est pas suffisante pour protéger complètement contre les gros projectiles tirés par des engins de siège, comme les catapultes et les balistes, ou l'enchantement d'une flèche ou d'un carreau magique, mais il réduit tout de même les dégâts infligés par de telles armes de 1 point par dé de dégâts. Ce sort ne fournit aucune protection contre les sorts, pas même contre les sorts tirant des projectiles, tels que *boule de feu* ou *rayon d'affaiblissement*.

Protection d'esprit

Abjuration profane

Niveau : Magicien 8
Portée : 9 mètres
Durée : 24 heures
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

A l'aide de ce sort, la personne sur qui il est lancé devient totalement protégée contre toutes les magies divinatoires et de scrutation. Ses pensées ne peuvent être détectées en aucune façon, elle ne peut pas être entendue par magie lorsqu'elle parle, son âme ne peut pas être piégée ou affectée, etc.

Punition spirituelle

Abjuration profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 3 mètres + 0,3 mètre/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Un fiélon
Composantes : V, M
Incantation : 8d6 heures
Sauvegarde : Aucune

Ce sort est utilisé pour bannir totalement un démon ou un diable (ou assimilé) particulier vers son plan d'existence d'origine, et ce pour un nombre d'années égal au niveau du lanceur. Pour lancer ce sort, le magicien doit connaître le nom de la créature visée et l'inscrire sur un parchemin, dont la préparation nécessite 8d6 heures et la dépense d'au moins 5 000 po. Une fois que ce sort est lancé et si le parchemin est lu à voix haute par le lanceur en présence du fiélon, il aura les effets décrits ci-dessous. Un lanceur ne peut pas créer plus d'un seul parchemin pour n'importe quel fiélon en particulier et ne peut posséder que trois parchemins de cette sorte en même temps ; si un quatrième parchemin est créé, la magie de l'un des trois autres s'évaporera.

Lorsque le lanceur prononce les premiers mots du parchemin en présence du fiélon, le démon est immédiatement paralysé sur place (à moins que sa résistance magique innée ne lui permette d'échapper à cet effet). Même si la résistance à la magie du fiélon le protège, les mots du parchemin lui infligent une agonie atroce, et si la créature a la possibilité de s'échapper, elle n'a que 10% de probabilité de rester pour tenter de stopper la fin de la lecture (0% de probabilité si elle n'a aucun moyen d'attaquer le magicien, de prendre possession du parchemin ou d'influencer les événements en sa faveur d'une manière ou d'une autre). Après une minute complète de lecture du parchemin (c.-à-d. lors du deuxième round), le fiélon perd 1 pv/dé de vie à cause de la douleur. Lors du troisième round, le fiélon perd 50% des points de vie qui lui restent à cause de l'agonie provoquée par les paroles du parchemin. Après le troisième round de lecture, le fiélon est banni vers son plan d'origine, où il se tordra de douleur pendant un nombre d'années égal au niveau du lanceur.

Bien entendu, tout fiélon pris pour cible de ce rituel cherchera à négocier sa libération ; le MJ déterminera les probabilités en fonction des objectifs et de la personnalité du fiélon, mais la

probabilité de base est d'environ 25% par round que le fiélon accepte d'accomplir une tâche au service du lanceur, en échange de l'arrêt du rituel, sans plus.

Pyrotechnie

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 36 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort druidique de *pyrotechnie*.

Quête magique

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 6
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Une *quête magique* est une contrainte magique placée sur une créature intelligente pour qu'elle accomplisse (ou n'accomplisse pas) une tâche déterminée par le lanceur. Bien que la *quête magique* ne puisse pas être utilisée pour pousser la créature au suicide, il s'agit d'un sort très puissant. Si la créature placée sous l'influence de la *quête magique* évite ou est empêchée d'accomplir sa tâche, elle tombera malade et mourra au bout de 1d4 semaines, si la tâche n'est pas poursuivie entretemps. Bien entendu, la maladie révélera des symptômes laissés à l'appréciation du MJ ; si l'accomplissement de la *quête magique* est repris, ces symptômes pourront ou non persister jusqu'à ce que la tâche soit accomplie. Même un sort de *désenvoûtement* ne permet pas de supprimer une *quête magique*, mais un sort de *souhait majeur* est suffisamment puissant pour la dissiper.

Rafale de vent

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 3
Portée : 0
Durée : 1 segment
Zone d'effet : Passage de 3 mètres de large sur 3 mètres de long/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

En ouvrant la main, en guise d'ultime composante gestuelle de ce sort, le magicien invoque un puissant souffle d'air, suffisamment fort pour éteindre les flammes non protégées de taille inférieure à celle d'un feu de camp. Les flammes d'une taille supérieure ou égale à celle d'un feu de camp seront repoussée de 1d6 × 30 cm en arrière, et même les flammes protégées ont de fortes chances d'être éteintes (5% par niveau de lanceur). Ce vent est suffisamment fort pour projeter de 1d6 × 3 mètres en arrière une petite créature volante et empêchera les créatures de taille moyenne de se déplacer.

Ralentissement

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 3
Portée : 27 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : 1 créature/niveau dans une zone de 12 × 12 m
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort agit sur ses cibles pour ralentir leurs déplacements ou bien peut être utilisé pour annuler les effets d'un sort de *rapidité*. Toute créature affectée par un sort de *ralentissement* verra sa vitesse de déplacement réduite de moitié et son rythme d'attaque réduit de moitié. Ce sort peut être lancé sur un maximum de 1 créature/niveau de lanceur, mais elles doivent toutes être situées dans la zone d'effet du sort au moment de son incantation. Si plus d'un sort de *ralentissement* est lancé sur le même sujet, les effets des deux sorts sont cumulatifs.

Rapidité

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 3
Portée : 18 mètres
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : 1 créature/niveau dans une zone de 12 × 12 mètres
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune (cibles volontaires uniquement)

Ce sort accorde une vitesse surnaturelle aux créatures présentes dans la zone visée, ce qui leur permet de se déplacer et d'attaquer au double de leur rythme normal. Par contre, le rythme des incantations de sort ne peut pas être augmenté. Dans la zone d'effet, si le niveau du lanceur n'est pas suffisant pour affecter toutes les créatures présentes, les créatures situées le plus près du lanceur seront affectées en premier par ce sort. Celui-ci vieillit de 2 ans les créatures sur lesquelles il est lancé.

Rayon d'affaiblissement

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 3 mètres + 0,9 mètre/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

Lorsque ce sort est lancé, un rayon de couleur désagréable et indescriptible jaillit de la main du lanceur et vient frapper la cible désignée. Aucun jet d'attaque n'est nécessaire pour la toucher. Si la cible rate un jet de sauvegarde, sa Force et les effets de toutes ses attaques qui dépendent de la Force sont réduits de 25%. Cette réduction est augmentée de 1%/niveau de lanceur (à arrondir à l'inférieur dans le cas d'un magicien de bas niveau, pour plus de commodité). Ainsi, si un orque est frappé par le rayon d'un magicien de niveau 1, cet orque perdra 26% (arrondi à 25% si le MJ le souhaite) de sa Force ; ses jets pour toucher ne sont pas affectés, mais tous les dégâts qu'il infligera seront réduits à 74% (ou 75%) des dégâts normaux (un bon MJ évitera de faire des calculs minutieux qui pourraient ralentir le cours du jeu). Techniquement, un *rayon d'affaiblissement* pourrait réduire la Force de la cible en dessous du minimum requis par une classe de personnage, mais ses effets sont trop temporaires pour affecter le choix de classe (ainsi, un paladin affaibli avec une Force temporaire de 8 conservera son statut de paladin). Les autres effets d'une réduction de Force sont laissés à la discrétion du MJ.

Réincarnation

Nécromancie profane

Niveau : Magicien 6
Portée : Contact
Durée : Instantanée

Zone d'effet : Personne touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

A condition qu'un corps ne soit pas mort depuis plus d'un jour par niveau de lanceur, un magicien puissant peut rappeler son esprit d'entre les morts et le transférer dans un autre corps. La forme du nouveau corps n'est pas sujette au contrôle du magicien et est déterminée à l'aide du tableau qui suit. Le nouveau corps apparaîtra au bout de 1d6 tours et tout près du précédent corps de l'âme rappelée à la vie. Les elfes peuvent être ramenés à la vie à l'aide d'une *réincarnation*.

La nouvelle incarnation conservera les points d'expérience du personnage, mais aura de nouveaux scores de caractéristiques physiques (For, Dex, Con) qu'il faudra déterminer aléatoirement et ajuster à la nouvelle race. Le personnage conservera les scores originaux de ses caractéristiques mentales (Int, Sag, Cha).

Tableau de réincarnation profane

Résultat du dé	Nouvelle incarnation
01-03	Gobelours
04-06	Nain
07-14	Elfe
15-17	Gnoll
18-25	Gnome
26-28	Gobelin
29-36	Demi-elfe
37-39	Halfelin
40-42	Demi-orque
43-45	Hobgobelin
46-85	Humain
86-88	Kobold
89-91	Orque
92-94	Ogre
95-97	Ogre mage
98-00	Troll

Réparation

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 9 mètres
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Ce sort répare les petites fissures ou déchirures d'un objet. Il peut ressouder de petits objets métalliques cassés, comme un chainon ou une dague brisée, reformer une bouteille brisée, ou réparer des trous dans du cuir ou dans des vêtements, par exemple. Ce sort ne répare pas des objets magiques car il ne peut ni restituer ni affecter d'aucune manière leurs propriétés magiques.

Répulsion

Abjuration profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 1 round/2 niveaux
Zone d'effet : Passage de 3 mètres de large
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

Toutes les créatures vivantes situées dans la trajectoire de ce sort s'éloigneront du lanceur à leur vitesse de déplacement normale, et ce pour toute la durée de ce sort, comme si elles avaient choisi de s'éloigner de lui de leur propre volonté.

Respiration aquatique

Transmutation/altération profane (Réversible)

Niveau : Magicien 3
Portée : Contact
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort druidique de *respiration aquatique*.

Runes explosives

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 3
Portée : Contact
Durée : Permanente jusqu'à son déclenchement
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, G
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort crée un piège magique sous la forme de tracés et de sceaux placés sur un morceau de texte afin qu'ils produisent une détonation magique lorsqu'ils sont lus. Il est possible de détecter la présence des *runes explosives* sans provoquer leur détonation : un magicien a 5% de chances par niveau de remarquer leur présence, tandis qu'un voleur a 1% de chances par niveau.

Lorsque les runes sont lues, l'explosion résultante inflige 6d4+6 points de dégâts (la moitié en cas de jet de sauvegarde réussi) à toute créature située dans un rayon de 3 mètres. Le lecteur des runes n'a pas droit à un jet de sauvegarde. Le lanceur, et tout autre magicien qu'il a rendu familier avec les motifs secrets de ces runes, peuvent lire le document ou le tome protégé sans aucun danger ; en outre, le lanceur peut les effacer à volonté. Autrement, seule une *dissipation de la magie* ou un enchantement similaire pourra supprimer les runes avant qu'elles ne soient déclenchées.

Veuillez noter que si l'objet sur lequel les runes sont inscrites n'est pas résistant au feu, il sera sans doute détruit lorsque les runes exploseront.

Saut

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au sujet d'accomplir un ou plusieurs bonds prodigieux. Il peut faire un bond supplémentaire pour chaque tranche de trois niveaux de lanceur au-dessus du niveau 1. Ainsi, avec un niveau de lanceur égal à 4, ce sort permet un deuxième bond, et des bonds supplémentaires aux niveaux 7, 10, 13, etc. Le bénéficiaire de ce sort peut sauter en avant sur 9 mètres ou bien sauter en arrière ou en hauteur sur une distance de 3 mètres. Le bond est effectué dans une ligne presque parfaitement rectiligne, sans aucun arc de cercle.

Séparation des eaux
Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 5 rounds/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical de *séparation des eaux*.

Serviteur invisible
Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 1
Portée : Le lanceur
Durée : 6 tours + 1 tour/niveau
Zone d'effet : Rayon de 9 mètres autour du lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

A l'aide de ce sort, le lanceur invoque une force magique dénuée d'esprit afin qu'elle accomplisse des tâches simples. Le serviteur peut aller chercher et porter des choses, ouvrir des portes, tirer des chaises, nettoyer, réparer, etc. Il continuera d'accomplir la tâche qui lui a été assignée jusqu'à ce qu'un nouvel ordre lui soit donné. Un *serviteur invisible* ne peut pas exercer de force supérieure à 10 kg. Les *serviteurs invisibles* ne peuvent ni attaquer, ni se déplacer au-delà de la zone d'effet de ce sort.

Seuil
Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 9
Portée : 9 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Une créature invoquée
Composantes : V, G
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

Le sort *seuil* crée une ouverture entre le plan matériel et un autre plan d'existence, et invoque un être de cet autre plan. Le lanceur doit connaître le nom de la créature qu'il tente d'invoquer car, sinon, le sort échoue. La créature spécifique qui est nommée lors de l'incantation de ce sort peut très bien choisir de ne pas franchir le *seuil* conduisant au plan matériel. Invoquer Thor a peu de chances de réussir à soustraire le dieu du tonnerre aux salles du Valhalla — cependant, un être quelconque répondra certainement à cet appel. Thor, s'il est invoqué, peut choisir d'envoyer une Valkyrie, par exemple. Lancer ce sort peut être dangereux, car le lanceur n'a aucun contrôle sur la créature invoquée, à moins que des précautions appropriées aient été prises, comme un sort de *protection contre le mal*, le tracé de cercles magiques appropriés, etc. Les êtres invoqués depuis des plans d'existence lointains, particulièrement les êtres portant des noms individuels bien à eux, peuvent être puissants et irascibles.

Simulacre
Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 7
Portée : Contact
Durée : Instantanée (permanente)
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 jour
Sauvegarde : Aucune

Ce sort étrange permet au magicien de créer un double vivant d'une autre créature en utilisant de la glace ou de la neige comme matière de base pour la substance du double. L'apparence du *simulacre* est identique à celle de l'original, même jusque dans les plus petits détails, bien qu'il existe de nombreuses différences dans bien d'autres points. Le *simulacre* sera toujours plus faible que l'original : il n'aura que la moitié des points de vie de l'original et un niveau d'expérience plus bas (1d4+1 × 10%). Le *simulacre* ne dispose pas de sa propre personnalité ; il est sous le contrôle total du lanceur et n'a d'autre volonté que les ordres qui lui sont dictés par le lanceur. Un *simulacre* peut être amélioré par l'utilisation d'autres sorts ; un sort de *réincarnation* lui fournira sa propre personnalité, tandis qu'un *souhait mineur* pourra être utilisé pour lui donner la personnalité de l'original et 40-60% des souvenirs de l'original. L'incantation de ce sort nécessite des composantes matérielles d'une valeur de 1 000 po, ainsi qu'une partie (même si elle est aussi petite qu'une boucle de cheveux) de la créature à dupliquer.

Sommeil
Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 9 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : 5 rounds/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

Ce sort affecte une zone circulaire de 4,5 mètres de rayon. Un certain nombre de créatures situées à l'intérieur de ce rayon (déterminé par leurs DV) sont prises d'un profond sommeil magique, sans avoir droit à un jet de sauvegarde. Ces créatures magiquement assoupies peuvent être tuées ou ligotées au rythme d'une par round par une seule personne, ou bien elles peuvent être attaquées au double du rythme normal, avec une réussite au toucher automatique et pour des dégâts maximaux, si l'attaquant choisit ni de les tuer, ni de les ligoter. Une créature assoupie a besoin d'un round complet pour se réveiller et doit être secouée ou giflée pour revenir à la conscience ; de simples bruits, aussi forts soient-ils, ne perturberont pas le sommeil enchanté d'une victime du sort de *sommeil*. Le nombre d'ennemis affectés par ce sort dépend de leurs dés de vie. Si la zone est occupée par des créatures ayant des nombres de DV différents, les plus faibles seront affectées en premier. Les créatures possédant plus de 4+4 dés de vie ne sont pas affectées par ce sort.

Dés de Vie de la victime	Nombre affecté
1 ou moins	4d4
1+ à 2	2d4
2+ à 3	1d4
3+ à 4	1d2
4+1 à 4+4	0 ou 1 (1d2–1)

Sort astral

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 9
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical du même nom.

Souhait majeur

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 9
Portée : Illimitée
Durée : Variable (à la discrétion du MJ)
Zone d'effet : Variable (à la discrétion du MJ)
Composantes : V
Incantation : Variable (à la discrétion du MJ)
Sauvegarde : Variable (à la discrétion du MJ)

Le sort *souhait majeur* est la véritable expression des souhaits et est bien plus puissant que le sort de *souhait mineur*. Il s'agit d'une invocation extrêmement puissante qui fait appel aux puissances qui gouvernent la magie. Après l'incantation d'un sort de *souhait majeur*, le lanceur sera considérablement affaibli et aura besoin de 2d4 jours de repos complet. La seule exception à cette règle est lorsque le *souhait majeur* est utilisé comme moyen de transport, pour guérir quelqu'un ou pour ressusciter un mort. En général, la formulation exacte du *souhait majeur* est suivie à la lettre, sans prêter attention à son intention réelle, mais le MJ ne devrait pas être trop rigoureux sur ce point, à moins que l'expression du *souhait majeur* ne constitue un abus de la puissance de ce sort.

Dans le cas de souhaits déraisonnables, le MJ peut décider de suivre la formulation du sort à la lettre, mais d'en pervertir l'intention, de limiter la durée du sort à un temps très court (peut-être à quelques secondes !) ou bien de simplement décider que le sort échoue.

Il est de règle ici que les souhaits sont en réalité accordés par quelqu'un ou par quelque chose, qui peut donc être bien ou mal disposé envers les personnages joueurs. Plus un souhait est cupide ou égoïste, plus les chances sont grandes qu'une puissance malicieuse, voire même maléfique, se saisisse de cette opportunité pour enseigner une leçon à ce mortel arriviste.

Souhait mineur

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 7
Portée : Illimitée
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V
Incantation : Voir ci-dessous
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Souhait mineur est un puissant sort qui permet au lanceur de remodeler la réalité en fonction de ses désirs, mais seulement à des degrés limités. Ce sort peut être utilisé pour accorder des souhaits mineurs (annuler des malédictions, accorder de petites quantités d'or, dupliquer les effets de sorts de moindre niveau, etc.). Les effets de ce sort seront permanents pour la plupart des requêtes mineures, particulièrement lorsqu'il est utilisé pour dupliquer un sort de niveau moindre dont la durée est permanente ou instantanée.

Cependant, un *souhait mineur* n'est pas suffisamment puissant pour effectuer des changements majeurs dans la réalité. Il ne peut pas ramener un mort à la vie, accorder un niveau ou changer de façon permanente les scores des caractéristiques. Dans de nombreux cas, le MJ devra intervenir pour déterminer si le souhait du lanceur est dans les limites du pouvoir d'un sort de *souhait mineur* ou si les résultats de la requête souffriront de défauts dus aux limites du sort. De tels défauts comprennent des limites de durée ou des résultats partiels. Les indications fournies ci-dessus devraient fournir au MJ les conseils dont il a besoin pour formuler de telles déterminations.

Dans le cas de souhaits déraisonnables, le MJ peut décider de suivre la formulation du sort à la lettre, mais d'en pervertir l'intention, de limiter la durée du sort à un temps très court (peut-être à quelques secondes !) ou bien de simplement décider que le sort échoue.

Il est de règle ici que les souhaits sont en réalité accordés par quelqu'un ou par quelque chose, qui peut donc être bien ou mal disposé envers les personnages joueurs. Plus un souhait est cupide ou égoïste, plus les chances sont grandes qu'une puissance malicieuse, voire même maléfique, se saisisse de cette opportunité pour enseigner une leçon à ce mortel arriviste.

Sphère glaciale

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 6
Portée : Voir ci-dessous
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort peut être utilisé sous trois formes différentes, en fonction des paroles et des composantes matérielles utilisées lors de son incantation. Lorsqu'il mémorise ce sort, le magicien n'a pas besoin de spécifier quelle forme il souhaite utiliser ; les trois formes constituent des utilisations différentes du même sort, pas des versions différentes de ce sort.

Graine de glace : invoque une sphère composée d'une substance magique extrêmement froide qui gèle l'eau jusqu'à une profondeur de 15 cm et sur une surface de 9 m²/niveau de lanceur. La glace est suffisamment épaisse pour permettre de marcher dessus sans crainte de passer au travers. La durée d'existence de cette glace est de 1 round/niveau. La composante matérielle de cette utilisation est un morceau de cristal.

Rayon glacial : un rayon de froid s'élance de la main du lanceur, infligeant 4 points de dégâts/niveau de lanceur contre tout ce qui se trouve sur sa trajectoire. Un jet de sauvegarde réussi signifie qu'aucun dégât n'est subi. Même si le rayon frappe un objet, il continue son trajet de l'autre côté, jusqu'à ce qu'il ait parcouru une distance totale de 3 mètres/niveau de lanceur ou qu'il soit stoppé par une épaisseur de pierre de 30 cm ou plus. La composante matérielle de cette utilisation est une pierre précieuse d'une valeur de 1 000 po.

Globe fracassant : le sort crée un globe de 2,5 cm de diamètre, froid mais agréable au toucher. Lorsque cette sphère est lancée (à la main ou avec une fronde), elle explose à son point d'impact, infligeant 4d6 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres (la moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts). Si elle n'est pas utilisée avant 1 round/niveau de lanceur, elle explosera au terme de sa durée. La composante matérielle de cette utilisation est ici aussi une pierre précieuse d'une valeur de 1 000 po.

Sphère prismatique

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 9
Portée : 0
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Sphère de 3 mètres de rayon
Composantes : V
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Sphère prismatique crée un globe de lumière chatoyante et multicolore qui protège ceux qui se trouve à l'intérieur de toutes les formes d'attaques (il apparaîtra normalement sous la forme d'un hémisphère car sa moitié inférieure se trouvera sous terre). La sphère brille de sept couleurs différentes, chacune ayant un pouvoir et un but distincts. Elle est immobile, mais le lanceur peut la franchir et rester à côté d'elle sans ressentir la moindre gêne. Cependant, toute autre créature ayant moins de 8 DV et située à moins de 6 mètres de la sphère sera aveuglée par ses couleurs pendant 2d4 rounds si elle les regarde. La sphère peut être détruite, couleur par couleur, dans un ordre consécutif bien précis, par différents effets magiques ; cependant, la première couleur doit être annulée avant de pouvoir affecter la deuxième couleur, et ainsi de suite. Un *bâtonnet d'oblitération* détruit une *sphère prismatique*, mais un champ anti-magique ne peut pas la pénétrer. Une *dissipation de la magie* ne peut pas dissiper la sphère ou ce qui se trouve à l'intérieur (à moins que les six premières couleurs aient déjà été annulées). La résistance à la magie est efficace contre une *sphère prismatique*, mais le jet doit être effectué pour chaque couleur encore présente.

Chaque couleur de la sphère a un effet différent. Le tableau qui suit indique quelles sont ces sept couleurs, l'ordre dans lequel elles apparaissent, leurs effets sur les créatures qui tentent d'attaquer le lanceur ou de passer à travers la sphère, et la magie requise pour annuler chaque couleur.

Couleur	Ordre	Effet	Annulé par
Rouge	1ère	Arrête les armes à distance non magiques. Inflige 20 points de dégâts (jet de sauvegarde pour ne subir que ½ dégâts)	*Cône de froid*
Orange	2ème	Arrête les armes à distance magiques. Inflige 40 points de dégâts (jet de sauvegarde pour ½)	*Rafale de vent*
Jaune	3ème	Arrête les poisons, les gaz et la pétrification. Inflige 80 points de dégâts (jet de sauvegarde pour ½)	*Désintégration*
Vert	4ème	Arrête les souffles. Poison (jet de sauvegarde pour ne pas mourir)	*Passe-murailles*
Bleu	5ème	Arrête les divinations et les attaques mentales. Pétrification (jet de sauvegarde pour annuler)	*Projectile magique*
Indigo	6ème	Arrête tous les sorts. Folie (jet de sauvegarde pour annuler)	*Lumière éternelle*
Violet	7ème	Bouclier de force (comme le sort de *mur de force*). Créatures envoyées dans un autre plan (jet de sauvegarde pour annuler)	*Dissipation de la magie*

Stase temporelle *(Réversible)*

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 9
Portée : 3 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 9 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort plonge la victime dans un sommeil magique tellement profond qu'il est proche de l'animation suspendue. La victime ne vieillit pas, ne change absolument pas et n'a besoin ni de respirer, ni de se sustenter. Ce sommeil se prolonge tant que la victime n'est pas réveillée au moyen d'une *dissipation de la magie* ou de la forme inverse de ce sort.

Statue

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 7
Portée : Contact
Durée : 6 tours/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Le sort de *statue* permet au lanceur, ou à un autre bénéficiaire de ce sort, de prendre l'apparence d'une statue en pierre. La créature peut encore utiliser tous ses sens, bien que le sens du toucher soit affaibli au point que seuls de véritables dégâts infligés à la pierre puissent être ressentis. La créature ensorcelée peut sortir et retrouver cette forme de statue en une seule seconde et elle n'est pas limitée à une seule transformation par round. Pendant la transformation initiale, la créature doit effectuer un jet spécial de survie à un choc métabolique, avec 82% nets de chances de réussite, plus un bonus de +1% par point de Constitution de la créature (100% avec une Con égale à 18). Si ce jet échoue, la créature meurt.

La statue irradie une légère magie et peut donc être détectée de cette manière, tout comme à l'aide de sorts ou d'objets divinatoires similaires. La transformation initiale nécessite un round complet. Les dégâts qui parviennent à être infligés à la statue de pierre seront également subis par la créature, mais cette pierre est aussi dure et résistante que le granit et donc difficile à ébrécher ou à briser.

Suggestion

Enchantement/charme profane

Niveau : Magicien 3
Portée : 9 mètres
Durée : 6 tours + 6 tours/niveau
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune (annule)

Ce sort permet au lanceur de suggérer des faits ou des actions à accomplir avec un pouvoir de persuasion quasiment inévitable. Des *suggestions* factuelles ("Ce ne sont pas les halfelins que vous recherchez"), des *suggestions* d'actions à entreprendre ("Vous ne direz pas que vous nous avez vus"), ou bien une combinaison des deux sont possibles. Même une victime qui a raté un jet de sauvegarde contre ce sort n'entreprendra pas une action qui est franchement déraisonnable, mais le lanceur expérimenté peut facilement formuler ses requêtes de telle manière à éviter ce problème. Aucune créature ne se jettera du haut d'une falaise sans raison ; mais le lanceur pourrait exprimer le besoin d'explorer le fond d'un gouffre et promettre de lancer un sort de *chute de plume*, ou bien de fournir à la victime une torche "magique" qui serait supposée accorder le pouvoir de voler. La créature à influencer doit être capable d'entendre et de comprendre la langue parlée par le lanceur.

Symbole

Invocation/appel profane

Niveau : Magicien 8
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 8 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Le sort de *symbole* est utilisé pour enchanter des runes magiques inscrites sur une surface. Toute créature qui passe à travers, au-dessus ou au-dessous de la rune, ou bien qui la touche ou qui la lit, sera affecté par sa magie. Il existe de nombreux *symboles* qui peuvent être créés par ce sort. Les plus connus sont énumérés ci-dessous :

Symbole d'aliénation mentale : Les créatures dont le total des points de vie ne dépasse pas 120 sont atteintes de démence, agissant de façon aléatoire comme cela est décrit pour le sort de *confusion*. Cet effet est permanent (ou jusqu'à ce qu'il soit annulé par des méthodes magiques).

Symbole de désespoir : Les créatures qui ratent un jet de sauvegarde contre les sorts sont investies d'un état dépressif aggravé qui dure 3d4 tours. Pour chaque round passé dans cet état, elles agissent de façon aléatoire : soit elles ne font rien (25%), soit elles s'éloignent du *symbole* (75%), même si cela signifie qu'elles interrompent le combat. De telles créatures se soumettront à toute demande formulée par un ennemi ou un allié, y compris à un ordre de reddition.

Symbole de discorde : Toutes les créatures situées dans la zone commencent à se disputer entre elles. Celles qui ne partagent pas le même alignement ont 50% de chances de se battre entre elles. La durée de cet effet est de 5d4 rounds, mais si un combat est déclenché, cette durée est réduite à 2d4 rounds.

Symbole de douleur : Toute créature qui déclenche ce symbole est sujette à une douleur horrible, perdant 2 points de Dextérité et obtenant un malus de –4 à tous ses jets pour toucher, pour une période de 2d10 tours.

Symbole d'étourdissement : Les créatures dont le total des points de vie ne dépasse pas 160 sont étourdies pendant 3d4 rounds et lâchent tout ce qu'elles tiennent en main.

Symbole de mort : Les créatures dont le total des points de vie ne dépasse pas 80 sont tuées sur-le-champ.

Symbole de sommeil : Ce symbole agit sur toute créature de 8+1 DV ou moins en la plongeant dans un sommeil enchanté ; il est impossible de réveiller les victimes pendant 4d4+1 tours.

Symbole de terreur : Comme le sort *effroi*, mais avec un malus de –4 au jet de sauvegarde.

Les composantes matérielles de ce sort coûtent au moins 10 000 po.

Télékinésie

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : 12,5 kg/niveau
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au lanceur de déplacer des objets par la seule force de sa volonté, jusqu'à une limite pondérale de 12,5 kg par niveau. Un objet peut être accéléré jusqu'à atteindre une vitesse mortelle au bout de quelques minutes. La vitesse de base est de 6 mètres/round, mais le lanceur peut doubler cette vitesse chaque round ultérieur (à 12 m, puis 24 m, puis 48 m), jusqu'à un maximum de 30 720 mètres/round (512 m/s). Pour chaque tranche de 600 mètres/round de vitesse d'un objet, celui-ci subira 1d6 points de dégâts s'il heurte un autre objet. Ce sort permet de déplacer un objet dans n'importe quelle direction, qu'elle soit horizontale ou verticale.

Téléportation

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 5
Portée : Contact
Durée : Instantanée
Zone d'effet : 125 kg + 75 kg/niveau au-dessus du 10ème
Composantes : V
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Le sort de *téléportation* permet au lanceur de se déplacer instantanément, lui et un certain poids supplémentaire, d'un endroit à un autre. Le magicien doit être familier avec la destination (voir ci-dessous), mais ce sort n'a pas de limite quant à sa portée réelle, bien qu'il ne permette pas de voyager vers d'autres plans.

Familiarité	Objectif	Translation	Lieu similaire	Incident
Très familier	01-97	98-99	100	—
Soigneusement étudié	01-94	95-97	98-99	100
Vu à l'occasion	01-88	89-94	95-96	97-100
Vu une seule fois	01-76	77-88	89-90	99-100
Destination erronée (1d20+80)	—	—	81-92	93-100

Pour savoir à quel degré de réussite la téléportation opère, le joueur lance un d% et consulte le tableau précédent. Reportez-vous aux informations suivantes pour connaître les définitions et les termes contenus dans ce tableau :

Familiarité : "Très familier" est un lieu que le lanceur a souvent visité et où il se sent comme à la maison. "Soigneusement étudié" est un lieu que le lanceur connaît bien, soit parce qu'il peut le voir au moment de la téléportation, soit parce qu'il l'a souvent visité, soit parce qu'il a utilisé d'autres méthodes (comme la scrutation) pour étudier l'endroit pendant au moins une heure. "Vu à l'occasion" est un lieu que le lanceur a visité plus d'une fois mais auquel il ne s'est pas vraiment familiarisé. "Vu une seule fois" est un lieu que le lanceur a visité une seule fois, peut-être même en utilisant la magie. "Destination erronée" est un lieu qui n'existe pas vraiment, ou bien qui n'existe plus tel que le lanceur a pu le connaître autrefois, ou bien qui a été tellement altéré qu'il ne peut plus être considéré comme "familier".

Lorsqu'il voyage vers une destination erronée, le joueur lance 1d20+80 sur le tableau au lieu d'un d%, puisqu'il n'existe pas de destination réelle.

Objectif : Le lanceur apparaît à la bonne destination.

Translation : Le lanceur apparaît dans un lieu sûr, mais à une distance aléatoire de la destination et dans une direction aléatoire. La distance de translation est de 1d10 × 1d10% de la distance qui aurait due être parcourue. La direction de la translation est déterminée aléatoirement.

Lieu similaire : Le lanceur se retrouve dans un lieu qui est visuellement ou thématiquement (en fonction de l'identification que le lanceur en a faite lors de l'incantation) similaire à la destination visée. Il est possible (25% de chances) que ce résultat indique que le lieu correct a été atteint, mais que le lanceur (et le groupe) arrive trop haut, chutant ainsi de 1d% × 0,3 mètre, à moins qu'il n'existe un moyen de stopper la chute. Si un groupe arrive trop haut et que le résultat les plonge dans une surface solide, ils meurent instantanément. Généralement, le lanceur apparaîtra dans le lieu similaire le

plus proche de la destination. Si un tel endroit n'existe pas dans les limites de la portée de ce sort, le sort échoue simplement.

Incident : Le lanceur, et tous ceux qui se téléportent avec lui, arrivent sous le point de destination, provoquant ainsi leur mort immédiate si l'endroit est solide.

Tempête de glace

Evocation profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 1 round
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Le lanceur peut évoquer une parmi deux formes de tempêtes de glace grâce à ce sort : une tempête de grêle ou une tempête de neige. La tempête de grêle est un violent barrage de gros grêlons qui martèle une zone de 12 × 12 mètres, projetant des morceaux de glace, tels des shrapnels, lorsque la grêle se brise. Toute créature située dans cette zone subit 3d10 points de dégâts, sans jet de sauvegarde. La tempête de neige est un maelstrom de pluie glacée qui sévit dans une zone de 24 × 24 mètres, aveuglant toutes les créatures présentes dans la zone d'effet et rendant le sol tellement glissant que tout déplacement est réduit de 50%. Il y a également 50% de chances pour que toute créature qui tenterait de se déplacer dans la tempête de neige glisse et tombe à terre.

Ténèbres sur 5 mètres

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Zone d'effet : Sphère de 4,5 mètres de rayon
Composantes : V, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort crée une zone de ténèbres totales. Ces ténèbres magiques bloquent toute visibilité naturelle et même l'infravision. L'effet de ce sort est neutralisé par (et neutralise) l'effet contrebalançant d'un sort de *lumière* ou de *lumière éternelle*.

Terrain hallucinatoire

Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 4
Portée : 6 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : 1 carré (de 3 mètres)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Ce sort masque la véritable apparence d'un endroit en le faisant ressembler à quelque chose d'autre. Une route peut être camouflée en rivière, une forêt peut être changée en ravin, etc. Les effets de ce sort durent jusqu'à ce qu'un être intelligent quelconque touche la zone affectée (ou que ce sort soit dissipé). Ce sort est particulièrement utile pour cacher des fosses ou pour faire croire que le bord d'une falaise s'étend plus loin qu'en réalité, mais il a de nombreuses autres applications possibles pour les joueurs inventifs.

Toile d'araignée

Evocation profane

Niveau : Magicien 2
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : 2 tours/niveau
Zone d'effet : 216 m³ entre des points d'ancrage
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort fait apparaître une masse de fils d'araignée résistants et collants qui vient occuper tous les espaces libres dans lesquels ces fils peuvent être ancrés des deux côtés (mur et plafond, entre des murs, etc.), jusqu'à remplir le maximum de la zone d'effet de ce sort. Toute créature présente dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde avec un malus de –2. Les effets d'un jet de sauvegarde réussi dépendent de la distance entre la cible et la limite de la zone d'effet ; si la créature est située à moins de 1,5 mètre du bord de la zone d'effet de ce sort, elle réussit à sauter en dehors de la zone et n'est pas affectée par la *toile d'araignée*. Si la créature est à plus de 1,5 mètre du bord et qu'elle réussit son jet de sauvegarde, elle sera capable de se frayer un passage à travers la *toile d'araignée* au double de la vitesse normale (au rythme de 30 cm par tour si sa Force est inférieure à 13) et n'aura aucune chance de suffoquer. Aucune des créatures situées dans la zone d'effet, qu'elle ait réussi ou non son jet de sauvegarde, ne peut ni lancer des sorts, ni attaquer. Toute créature qui rate son jet de sauvegarde a une chance cumulative de 5% par tour de suffoquer. Les créatures dont la Force est inférieure à 13 et qui ratent leur jet de sauvegarde sont piégées dans la *toile d'araignée* et ne peuvent ni bouger, ni faire quelque action que ce soit. Les créatures avec une Force de 13-17 sont capables de se déplacer au travers de 30 cm de toile par tour. Une créature dotée d'une Force de 18 ou plus peut se déplacer à travers la *toile d'araignée* au rythme de 3 mètres par tour, tandis que les créatures telles que les dragons ignorent presque totalement la toile puisqu'elles la traversent à la vitesse de 30 mètres par tour. Les fils d'un sort de *toile d'araignée* sont hautement inflammables. S'ils sont incendiés, le feu se répandra à toute vitesse et sur l'intégralité de la *toile d'araignée*, infligeant 2d4 points de dégâts à toutes les créatures présentes et consumant totalement les fils d'araignée.

Transformation

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 6
Portée : Le lanceur
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments

Sauvegarde : Aucune

Au terme de l'incantation de ce sort, la forme et l'esprit du lanceur sont altérés alors même qu'il adopte l'esprit et les caractéristiques d'un puissant combattant enragé. Les points de vie actuels du lanceur sont multipliés par deux et tous les dégâts qu'il subit sont d'abord retranchés des points de vie "supplémentaires" ; ses "véritables" points de vie ne seront donc entamés qu'une fois que les points de vie supplémentaires auront tous été dépensés. Mais une fois que tous ces points de vie supplémentaires sont partis, le lanceur subira le double des dégâts normaux de la part des attaques. La classe d'armure du lanceur est améliorée de quatre points et il attaque comme un guerrier du même niveau. Le magicien transformé peut seulement utiliser une dague comme arme lorsqu'il est dans cet état de rage, mais il peut attaquer deux fois par round, avec un bonus de +2 à tous les dégâts infligés. Le magicien ne peut pas annuler les effets de ce sort et continuera d'attaquer jusqu'à ce que tous ses ennemis soient tués ou que la durée de ce sort s'achève. Afin de lancer ce sort, le magicien doit boire une *potion d'héroïsme*.

Transformation d'objets

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 8
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Un objet ou une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort permet au magicien de transformer une chose, qu'elle soit vivante ou non, en quelque chose d'autre. Si ce sort est simplement utilisé pour dupliquer les effets d'un sort d'*allométamorphose* ou de *transmutation de pierre en chair*, il agira de la même façon que ces sorts, mais avec un malus de –4 au jet de sauvegarde de la victime. Dans le cas contraire, la durée du sort dépend du degré de changement effectué par la transformation. Le calcul est effectué en utilisant un "facteur de durée" indiqué par le tableau n°1, tandis que l'explication du facteur de durée résultant est indiquée sur le tableau n°2.

Le sujet changé est :	Augmentation du facteur de durée
Même règne (animal, végétal, minéral)	+5
Même classe (mammifères, thallophytes, métaux, etc.)	+2
Même taille	+2
Apparenté (brindille pour un arbre, fourrure de loup pour un loup, etc.)	+2
Intelligence identique ou inférieure	+2

Additionnez tous les facteurs qui s'appliquent. Reportez ensuite le total obtenu sur le tableau suivant.

Facteur de durée	Durée	Exemple
0	20 rounds	De caillou en humain
2	1 heure	De marionnette en humain
4	3 heures	D'humain en marionnette
5	12 heures	De lézard en manticore
6	48 heures	De mouton en manteau de laine
7	1 semaine	De musaraigne en manticore
9 ou plus	Permanente	De manticore en musaraigne

Ce sort peut être dissipé.

Transmutation de pierre en boue

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 5
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : 1 cube (de 6 mètres)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort druidique du même nom.

Transmutation de pierre en chair *(Réversible)*

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort transforme de la pierre en chair, ou *vice versa* si le lanceur a décidé de mémoriser la forme inverse de ce sort, *transmutation de chair en pierre*. Grâce à ce sort, une créature qui a été transformée en pierre retrouve son état normal (à condition qu'elle réussisse un test de survie à un choc métabolique). Si ce sort est utilisé sur de la pierre normale (au lieu d'être utilisé sur une créature pétrifiée), il permet de transformer jusqu'à 0,243 m³ (243 litres) par niveau de lanceur. Un jet de sauvegarde n'est autorisé que contre la forme inverse de ce sort, *transmutation de chair en pierre*.

Transvision

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 6
Portée : Contact
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 round
Sauvegarde : Aucune

Grâce à ce sort, des matières opaques deviennent transparentes, soit pour le lanceur seul, soit pour tout le monde, au choix du lanceur. Les dimensions de la zone transparente sont égales à 90 × 60 cm et sa profondeur dépend de la nature de la substance rendue transparente. Le plomb étant le métal de base et l'or étant le métal le plus pur, ils ne sont pas affectés par ce sort. Seuls 10 cm de n'importe quel autre métal peuvent être rendus transparents, mais la pierre peut être rendue transparente jusqu'à une épaisseur de 1,8 mètres, et le bois jusqu'à une épaisseur de 6 mètres.

Ventriloquie

Illusion/fantasme profane

Niveau : Magicien 1
Portée : 3 mètres/niveau (18 mètres max.)
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Le lanceur fait en sorte que sa voix (ou tout autre son qu'il est capable de vocaliser) semble provenir d'un autre endroit, qu'il s'agisse d'une autre créature, d'une statue, de derrière une porte, le long d'un couloir, etc. Pour chaque point d'Intelligence de l'auditeur au-dessus de 12, il y a une chance cumulative de 10% de percevoir correctement la véritable source du son.

Verrou magique

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 2
Portée : Contact
Durée : Permanente
Zone d'effet : 2,7 m²/niveau

Composantes : V, G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Un sort de *verrou magique* est une version plus puissante du sort de *fermeture*, sauf que des créatures extra-dimensionnelles ne peuvent pas franchir un *verrou magique* alors qu'elles peuvent franchir un portail fermé à l'aide de *fermeture*.

Vigiles et sentinelles

Abjuration profane

Niveau : Magicien 6
Portée : 0
Durée : 2 heures/niveau
Zone d'effet : Jusqu'à 18 m²/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 tours
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort puissant est principalement utilisé pour défendre la place forte du lanceur. Cette défense protège 18 m² par niveau de lanceur. La zone défendue mesure jusqu'à 6 mètres de haut et peut être modelée selon les désirs du lanceur. Le magicien peut défendre plusieurs étages d'une place forte en répartissant la zone entre eux ; pour pouvoir lancer ce sort, il doit se tenir quelque part à l'intérieur de la zone à défendre. Ce sort crée les effets magiques suivants à l'intérieur de la zone protégée :

Brouillard : Un brouillard se répand dans tous les couloirs, bloquant toute vision au-delà de 3 mètres, infravision comprise.

Verrous magiques : Toutes les portes situées à l'intérieur de la zone protégée sont fermées par un *verrou magique*.

Toiles d'araignées : Des toiles d'araignées obstruent tous les escaliers, de haut en bas. Ces fils sont identiques à ceux qui sont créés par le sort de *toile d'araignée*, sauf qu'ils repoussent en 10 minutes s'ils sont brûlés ou déchirés et que le sort *vigiles et sentinelles* est encore actif.

Confusion : Lorsqu'il y a des choix quant aux directions à prendre — comme une intersection de couloirs ou un passage latéral — un effet mineur de confusion agit de sorte qu'il y ait 50% de chances que des intrus croient qu'ils prennent la direction opposée à celle qu'ils ont réellement choisie. Cet effet est un enchantement/charme qui n'affectera ni les elfes ni les autres créatures immunisés aux charmes.

Portes cachées : Une porte par niveau de lanceur est recouverte d'une illusion qui fait en sorte qu'elle ressemble à un mur normal.

De plus, le magicien peut choisir et placer l'un des cinq effets magiques suivants :

1. Des *lumières dansantes* dans quatre couloirs.
2. Une *bouche magique* à deux endroits.
3. Un *nuage puant* à deux endroits. Tant que le sort *vigiles et sentinelles* continue d'agir, ces vapeurs reviendront au bout de 10 tours si elles sont dispersées par le vent.
4. Une *rafale de vent* dans un couloir ou dans une salle.
5. Une *suggestion* à un endroit. Le lanceur choisit une zone maximale de 1,5 × 1,5 mètres et toute créature qui pénètre dans ou qui traverse cette zone recevra la *suggestion* dans son esprit.

L'intégralité de la zone protégée irradie une puissante magie. Si une *dissipation de la magie* est lancée avec succès sur un effet spécifique, elle annulera uniquement cet effet.

Vol

Transmutation/altération profane

Niveau : Magicien 3
Portée : Contact
Durée : 6 tours/niveau + 1d6 tours (voir ci-dessous)
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort accorde à la créature touchée par le magicien le pouvoir de voler avec une agilité aérienne de niveau V (voir Chapitre III). La vitesse de déplacement de base de ce vol est de 36 mètres par round, le double de cette vitesse étant atteint lors d'une descente en piqué, et la moitié lors d'une augmentation d'altitude. Le MJ lance en secret 1d6 pour déterminer combien de temps encore durera ce sort une fois sa durée de base écoulée.

SORTS D'ILLUSIONNISTE

A la différence des sorts cléricaux et druidiques, les sorts d'illusionniste (également appelés sorts Fantomatiques dans le système OSRIC) ne nécessitent aucune composante matérielle spéciale. Certains sorts d'illusionniste peuvent être lancés depuis la zone d'effet d'un sort de *silence* car ils n'ont pas de composante verbale.

Altération de la réalité

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 7
Portée : Illimitée
Durée : Variable (à la discrétion du MJ)
Zone d'effet : Variable (à la discrétion du MJ)
Composantes : Variable (à la discrétion du MJ)
Incantation : Variable (à la discrétion du MJ)
Sauvegarde : Variable (à la discrétion du MJ)

Ce sort a le même effet que le sort de magicien de *souhait mineur*, mais il nécessite au préalable la création d'une *force fantasmagorique*, car cette force servira alors de focaliseur pour ce sort.

Bouche magique

Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 2
Portée : Voir ci-dessous
Durée : Permanente jusqu'à son déclenchement
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Bruitage

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 1
Portée : 18 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : 3 rounds/niveau
Zone d'effet : Distance d'audition
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort fonctionne de la même manière que le sort de magicien du même nom.

Cécité

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 2
Portée : 9 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort rend le sujet aveugle, sans pour autant faire le moindre mal à ses yeux. Cet effet ne peut pas être annulé par les sorts qui soignent la santé physique (comme les sorts de guérison, de *guérison des maladies*, etc.), mais il peut être dissipé normalement. En outre, le lanceur peut mettre un terme à cette condition à volonté.

Changement d'apparence

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 1
Portée : Le lanceur
Durée : 2d6 rounds + 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

A l'aide de ce sort, l'illusionniste modifie son apparence et lui fait prendre n'importe quelle forme humanoïde bipède (bien que sa taille et son poids ne puissent être modifiés que de 30 cm et de 25 kg, respectivement). Bien entendu, le visage de l'illusionniste peut être modifié comme bon lui semble, y compris en l'altérant suffisamment précisément pour qu'il ressemble de façon identique à une personne existante.

Chaos

Enchantement/charme fantomatique

Niveau : Illusionniste 5
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Jusqu'à 12 × 12 mètres
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort pousse un certain nombre de créatures présentes dans son aire d'effet à se comporter de façon étrange et imprévisible. Toutes les créatures situées dans la zone d'effet de ce sort sont prises de confusion (voir ci-dessous pour les effets), et seuls les illusionnistes, les guerriers et les créatures dont l'Intelligence est inférieure ou égale à 4 ont droit à un jet de sauvegarde. Tous ceux qui ont droit à un jet de sauvegarde doivent faire ce jet chaque round pour éviter d'être sujet à la confusion. Les créatures qui ratent leurs jets de sauvegarde (si elles ont droit à un tel jet) agissent de façon aléatoire selon la table suivante :

d%	Action
01-10	Attaque l'illusionniste ou ses alliés
11-20	Agit normalement
21-50	Bredouille de façon incohérente
51-70	Erre et s'éloigne du lanceur pendant un tour complet
71-00	Attaque la créature la plus proche

Note : Une créature qui erre en s'éloignant n'a plus le droit de faire des jets de sauvegarde ; par contre, elle sera libérée des effets de ce sort après s'être éloignée du lanceur (à vitesse normale) pendant un tour complet.

Confusion

Enchantement/charme fantomatique

Niveau : Illusionniste 4
Portée : 24 mètres
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Jusqu'à 12 × 12 mètres
Composantes : V, G, M
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort affecte un nombre de base de 2d8 créatures. A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort druidique du même nom.

Corde enchantée
Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 3
Portée : Contact
Durée : 2 tours/niveau
Zone d'effet : Un morceau de corde
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Création majeure
Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 5
Portée : 3 mètres
Durée : 6 tours/niveau
Zone d'effet : 0,027 m³/niveau (27 litres)
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Ce sort est tout simplement une version plus puissante de *création mineure*. Il permet au lanceur de créer des objets d'origine minérale tout aussi bien que végétale.

Création mineure
Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 4
Portée : Contact
Durée : 6 tours/niveau
Zone d'effet : 0,027 m³/niveau (27 litres)
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 tour
Sauvegarde : Aucune

Avec un petit échantillon de matière, le lanceur peut utiliser ce sort pour créer un objet composé de la même matière. La matière de base ne doit pas être vivante et doit être d'origine végétale. Ainsi, dans les limites du lanceur vis-à-vis du volume de l'objet, il peut créer un panier à partir d'une paille, une porte ou un gourdin à partir d'une écharde de bois, une cape à partir d'un bout de laine, etc. L'existence de cet objet est limitée à la durée de ce sort.

Désinformation
Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 2
Portée : 9 mètres
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Un objet ou une créature
Composantes : V, G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort est lancé sur un objet ou sur une créature afin d'éluder toute forme de divination magique. Si le lanceur ou utilisateur de cette magie divinatoire rate un jet de sauvegarde, il obtiendra un résultat erroné de la part de sa divination ; ainsi, un mensonge pourrait être perçu comme véridique, un faux alignement pourrait être détecté, le mauvais lieu pourrait être exploré, etc.

Détection des illusions
Divination fantomatique

Niveau : Illusionniste 1
Portée : Le lanceur
Durée : 3 rounds + 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Passage de 3 mètres de large sur 3 mètres de long/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

A l'aide de ce sort, le lanceur perçoit toute illusion pour ce qu'elle est réellement. En touchant une illusion, le lanceur peut rendre sa véritable forme visible à n'importe quel spectateur.

Détection de l'invisibilité
Divination fantomatique

Niveau : Illusionniste 1
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 5 rounds/niveau
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Détection de la magie
Divination fantomatique

Niveau : Illusionniste 2
Portée : Le lanceur
Durée : 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Passage de 3 m de large sur 18 m de long
Composantes : V, G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical du même nom.

Dissipation de l'épuisement
Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 4
Portée : Contact
Durée : 3 tours/niveau
Zone d'effet : Jusqu'à 4 créatures
Composantes : V, G
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort crée une puissante illusion de bonne santé physique. Les bénéficiaires "regagnent" 50% de tous les points de vie qu'ils ont perdus et agissent à tous points de vue comme si ces points de vie étaient réels. Ces points de vie illusoires sont les premiers à être retranchés si le personnage subit à nouveau des dégâts. Au terme de la durée de ce sort, les points de vie illusoires restants sont perdus. En outre, tout personnage sous l'influence de ce sort peut se déplacer (mais pas attaquer) au double de sa vitesse normale.

Dissipation des illusions
Abjuration fantomatique

Niveau : Illusionniste 3
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une illusion
Composantes : V, G

Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort dissipe automatiquement des forces fantomatiques lancées par des personnages non illusionnistes. Tous les autres sorts d'illusion sont traités comme si ce sort était une *dissipation de la magie* (c.-à-d. avec des chances de base de 50% pour les dissiper, ajustées en plus ou en moins de 5% ou de 2%, respectivement, en fonction des niveaux relatifs des lanceurs).

Ecriture illusoire

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 3
Portée : 0
Durée : Permanente
Zone d'effet : Ecriture enchantée
Composantes : V, G, M
Incantation : Temps d'écriture
Sauvegarde : Aucune

Il s'agit d'un enchantement destiné à être placé sur un texte dans le but d'en garder le vrai contenu secret à la vue des yeux trop curieux. L'illusionniste peut spécifier une personne en particulier, un groupe de gens, un type de personnes, etc. qui seront autorisés à lire le texte sans encourir le risque de déclencher les effets néfastes de ce sort. Tous les autres verront le texte comme s'il était écrit dans une langue indéchiffrable, ce qui provoque la confusion (comme le sort du même nom) pendant 5d4 tours (moins un tour par dé de vie du lecteur). Un illusionniste saura reconnaître une écriture comme étant illusoire et suffisamment tôt pour éviter cet effet de confusion, mais il ne saura pas nécessairement voir ce qui se cache au-delà de cette illusion.

Effroi

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 3
Portée : 0
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Cône de 1,5 × 9 × 18 mètres
Composantes : V, G
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Annule

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Emotion

Enchantement/charme fantomatique

Niveau : Illusionniste 4
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Jusqu'à ce que la concentration cesse
Zone d'effet : Jusqu'à 12 × 12 mètres
Composantes : V, G
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Annule

En lançant ce sort, l'illusionniste est à même d'inspirer à autrui une émotion parmi quatre, chacune ayant des effets différents, comme cela est décrit ci-dessous :

Désespoir : L'illusionniste plonge les créatures visées dans le désespoir ; celles-ci s'éloigneront de tristesse ou bien effectueront une reddition si elles sont confrontées à un défi tel que le combat.

Haine : Si l'illusionniste inspire la haine, les cibles bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde, d'attaques et de dégâts.

Rage : Les créatures affectées par la rage attaquent à +1, reçoivent un bonus de +3 aux dégâts et bénéficient d'un bonus de 5 points de vie temporaires. Ces points de vie temporaires sont dépensés en premier si la créature subit des dégâts. Toute créature affectée par cette rage ne choisira pas de fuir un combat ou ses adversaires, du moins pas de son plein gré.

Terreur : Si l'illusionniste choisit d'inspirer la terreur, l'effet de ce sort est similaire à celui du sort d'*effroi*, mais avec un malus de –2 aux jets de sauvegarde.

Force fantasmagorique

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 1
Portée : 18 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Carré de 12 × 12 m + 1 carré (de 3 m)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Voir ci-dessous

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien de *force fantasmagorique*.

Force fantasmagorique améliorée

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 2
Portée : 18 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Carré de 12 × 12 m + 1 carré (de 3 m)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort produit un fantasme, comme cela est décrit dans la description du sort de *force fantasmagorique*. Cette évocation de magie fantomatique est plus puissante car elle permet au lanceur d'ajouter de vagues sons à l'illusion et de maintenir l'illusion même s'il se déplace (mais à la moitié de sa vitesse de déplacement normale). La parole ne peut pas être créée de cette façon, mais des bruits métalliques, des grondements et tout autre son similaire peuvent être incorporés à l'illusion. Ce sort permet également à l'illusionniste de forcer l'illusion à rester présente pendant une durée pouvant aller jusqu'à deux rounds après qu'il se soit arrêté de se concentrer sur elle.

Force spectrale

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 3
Portée : 18 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Carré de 12 × 12 m + 1 carré (de 3 m)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort fonctionne de la même manière que le sort de *force fantasmagorique améliorée*, mais son pouvoir d'évocation magique est plus puissant. L'illusionniste peut inclure des sons, des odeurs et de la chaleur (ou du froid) dans l'illusion, ce qui la rend particulièrement crédible. L'existence de la *force spectrale* est prolongée pendant 3 rounds à partir du moment où l'illusionniste cesse de se concentrer sur elle.

Holographie

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 5
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous

Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Hypnotisme

Enchantement/charme fantomatique

Niveau : Illusionniste 1
Portée : 9 mètres
Durée : 1 round + 1 round/niveau
Zone d'effet : 1d6 créatures
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Annule

Les gestes de ce sort confèrent un pouvoir hypnotique aux paroles de l'illusionniste et affectent 1d6 créatures. Celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont sujettes à une suggestion prononcée par l'illusionniste, celle-ci étant identique à celle du sort de magicien de *suggestion* (mais avec une durée bien plus courte). La seule indication qui permet de savoir si une créature a été affectée ou non par l'*hypnotisme* est de vérifier si elle répond ou non à la suggestion.

Illusion permanente

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 6
Portée : 9 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Carré de 12 × 12 m + 1 carré (de 3 m)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort fonctionne comme un sort de *force spectrale*, bien qu'il ne nécessite aucune concentration pour le maintenir.

Illusion programmée

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 6
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Carré de 12 × 12 m + 1 carré (de 3 m)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort permet de spécifier un événement déclencheur particulier (de la même manière que pour le sort de magicien de *bouche magique*). Lorsque l'événement déclencheur se produit, une illusion préparée à l'avance par le lanceur, identique à une *force spectrale*, apparaît. Cette illusion dure 1 round/niveau de lanceur.

Image miroir

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 2
Portée : Le lanceur
Durée : 3 rounds/niveau
Zone d'effet : Rayon de 1,8 mètre
Composantes : V, G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de sa durée et du nombre d'images (1d4+1), ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Invisibilité

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 2
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Invisibilité sur 3 mètres

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 3
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Rayon de 3 m autour de la créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Invisibilité améliorée

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 4
Portée : Contact
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V, G
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort fonctionne de la même façon que le sort d'*invisibilité*, mais il n'est pas annulé si la créature invisible attaque.

Invocation des animaux

Invocation/appel fantomatique

Niveau : Illusionniste 6
Portée : 9 mètres
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Créatures invoquées
Composantes : V, G
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical du même nom.

Invocation des ombres

Invocation/appel fantomatique

Niveau : Illusionniste 5
Portée : 3 mètres
Durée : 1 round + 1 round/niveau
Zone d'effet : Ombres invoquées
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort invoque 1 ombre morte-vivante par niveau de lanceur en l'appelant depuis les plans des ombres. Ces ombres sont aux ordres de l'illusionniste et accompliront tout ce qu'il leur ordonnera de faire. Si elles sont intimidées par un clerc, elles retourneront dans le plan des ombres dont elles sont issues.

Jet de couleurs
Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 1
Portée : 0
Durée : 1 segment
Zone d'effet : Cône de 1,5 mètre de large à l'origine, de 45° et de 3 mètres de long/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Le lanceur étend ses doigts et un voile de lumière aux couleurs étranges en jaillit. Seules 1d6 des créatures prises dans cette lumière peuvent être affectées et ce sort ne peut affecter que 1 dé de vie de créatures par niveau de lanceur. Les créatures dont les DV sont inférieurs ou égaux à ceux du lanceur tombent inconscientes sous l'effet du *jet de couleurs*. Si les dés de vie de la créature excèdent ceux du lanceur de 1-2, la créature est aveuglée pendant 1d4 rounds. Si la créature a 3 dés de vie ou plus en excédant par rapport à ceux du lanceur, elle est simplement étourdie pour 2d4 segments. Toute créature dont les dés de vie excèdent ceux du lanceur (et les créatures de 6 DV ou plus, quel que soit le niveau du lanceur) ont droit à un jet de sauvegarde.

Jet prismatique
Abjuration fantomatique

Niveau : Illusionniste 7
Portée : 0
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Jet de 21 m × 4,5 m × 1,5 m
Composantes : V, G
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

En étendant la main, doigts écartés, le lanceur évoque un jet de couleurs identiques à celles du *mur prismatique*. Toutes les créatures situées sur la trajectoire de ce sort seront frappées par l'un de ces rayons, déterminé aléatoirement.

Couleur (1d8)	Effet de la couleur
1 Rouge	Inflige 20 points de dégâts (jet de sauvegarde pour ne subir que ½ dégâts).
2 Orange	Inflige 40 points de dégâts (jet de sauvegarde pour ne subir que ½ dégâts).
3 Jaune	Inflige 80 points de dégâts (jet de sauvegarde pour ne subir que ½ dégâts).
4 Vert	Poison (jet de sauvegarde pour ne pas mourir).
5 Bleu	Pétrification (jet de sauvegarde pour annuler).
6 Indigo	Folie (jet de sauvegarde pour annuler).
7 Violet	Créatures envoyées dans un autre plan (jet de sauvegarde pour annuler).
8 Deux couleurs	Relancez deux fois le dé, en ignorant ce résultat.

Labyrinthe
Invocation/appel fantomatique

Niveau : Illusionniste 5
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Lumière
Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 1
Portée : 18 mètres
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Rayon de 6 mètres
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical de *lumière*.

Lumière éternelle
Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 3
Portée : 18 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Globe de 18 mètres de rayon
Composantes : V, G
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort clérical du même nom.

Lumières dansantes
Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 1
Portée : 12 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : 2 rounds/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Magie demi-ombre
Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 6
Portée : 18 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort permet à l'illusionniste de "lancer" une version quasiment réelle de n'importe lequel des sorts profanes suivants : *boule de feu*, *cône de froid*, *foudre*, *mur de feu*, *mur de glace*, *nuage létal*, *projectile magique*. Si une victime rate un jet de sauvegarde contre les sorts, l'illusion fonctionnera comme la version réelle de ce sort vis-à-vis de cette victime. Si le jet de sauvegarde est réussi, l'illusion aura tout de même un effet amoindri du fait de sa nature quasi-réelle. Les sorts offensifs infligeront 2 points de dégâts par niveau de lanceur, les sorts de mur infligeront 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur, et le *nuage létal* ne tuera que les créatures de moins de 2 dés de vie (sans jet de sauvegarde).

Magie des ombres
Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 5
Portée : 15 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Le lanceur utilise sa capacité à puiser dans les plans des ombres pour ajouter un élément de quasi-réalité à un sort illusoire. Le "sort" ne peut faire partie que d'un groupe très limité : *boule de feu*, *cône de froid*, *foudre* ou *projectile magique*. Le sort illusoire infligera des dégâts normaux aux créatures présentes dans l'aire d'effet de ce sort, à moins qu'un jet de sauvegarde ne soit réussi (veuillez noter que les cibles bénéficient uniquement d'un jet de sauvegarde contre l'illusion et qu'elles n'obtiennent donc aucun jet de sauvegarde supplémentaire contre l'effet du sort illusoire). Si le jet de sauvegarde contre l'illusion est réussi, la cible ne subira que 1 point de dégâts par niveau de lanceur.

Monstres demi-ombres
Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 5
Portée : 9 mètres
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : 6 × 6 mètres
Composantes : V, G
Incantation : 5 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort crée des monstres illusoires partiellement réels de la même manière que le sort *monstres des ombres*, mais les *monstres demi-ombres* ont 40% des points de vie normaux, au lieu de 20% ; s'ils sont détectés comme étant seulement quasi-réels, ils infligeront 40% des dégâts normaux et auront une CA 8.

Monstres des ombres
Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 4
Portée : 9 mètres
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : 6 × 6 mètres
Composantes : V, G
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Il s'agit du premier sort qu'un illusionniste peut apprendre parmi des sorts qui permettent de puiser dans les pouvoirs des plans des ombres situés par-delà le plan matériel d'existence. Cette forme de magie est la marque de fabrique des illusionnistes réellement puissants : en puisant dans les pouvoirs des plans des ombres, un illusionniste peut incorporer des éléments de quasi-réalité dans les fantasmes qu'il crée. A ce niveau de pouvoir, l'illusionniste peut commencer à remodeler la réalité par le seul pouvoir de sa volonté. Les *monstres des ombres* créés par ce sort sont choisis par le lanceur (mais sujets à la discrétion du MJ). Le nombre total des dés de vie de ces monstres ne peut pas dépasser le niveau du lanceur et ils doivent tous être du même type. Les *monstres des ombres* n'ont que 20% des points de vie normaux (multipliez par 0,2 et arrondissez au chiffre supérieur). Toute créature qui voit un *monstre des ombres* a droit à un jet de sauvegarde pour réaliser que la créature n'est que partiellement réelle. Si des créatures des ombres attaquent quelqu'un qui rate son jet de sauvegarde, elles le frappent et lui infligent des dégâts comme si elles étaient vraiment le type de créatures qu'elles paraissent être (à l'exception des attaques magiques comme les souffles). Si elles attaquent quelqu'un qui a réussi son jet de sauvegarde, on considère qu'elles ont une CA 10 et qu'elles infligent seulement 20% (multipliez par 0,2 et arrondissez au chiffre supérieur) des dégâts normaux pour ce type de créature.

Motif hypnotique
Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 2
Portée : 0
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Carré de 9 × 9 mètres
Composantes : G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

A l'aide d'un bâtonnet d'encens allumé ou d'une autre source de lumière de petite taille, l'illusionniste trace des motifs magiques dans les airs. Toute créature située dans la zone d'effet et qui regarde ces tracés de lumière doit effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas rester comme pétrifié devant ces motifs. Ce sort affecte jusqu'à 25 dés de vie de créatures et ses effets persistent tant que le lanceur décide de continuer à tracer les motifs dans les airs.

Mur de brouillard
Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 1
Portée : 9 mètres
Durée : 2d4 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : 1 cube (de 6 mètres)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

L'illusionniste crée un rideau de brouillard obscurcissant dans la zone d'effet de ce sort. A travers ces vapeurs tourbillonnantes, toutes les formes de vision sont réduites à 60 cm. Ce brouillard peut être affecté par les vents et les brises, qu'ils soient magiques ou non.

Mur prismatique
Abjuration fantomatique

Niveau : Illusionniste 7
Portée : 3 mètres
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Voir ci-dessous

Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort est similaire au sort de magicien de *sphère prismatique*, mais il crée un mur à la place d'une sphère. La longueur maximale de ce mur est de 12 mètres/niveau de lanceur et sa hauteur maximale est de 6 mètres/niveau de lanceur.

Nappe de brouillard

Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 2
Portée : 3 mètres
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Nuage de 12 × 6 × 6 mètres
Composantes : V, G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort crée une masse bouillonnante de gaz et de vapeur, d'apparence similaire à celle du sort de *nuage létal*. La *nappe de brouillard* s'éloigne du lanceur à la vitesse de 3 mètres/round. A l'intérieur de ce brouillard, la visibilité est limitée à 60 cm.

Non-détection

Abjuration fantomatique

Niveau : Illusionniste 3
Portée : Le lanceur
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : Rayon de 1,5 mètre
Composantes : V, G, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort protège le lanceur contre les yeux inquisiteurs créés par les magies de scrutation. Il le rend invisible aux sorts de divination et aux autres méthodes d'espionnage magique, comme les boules de cristal et la détection des pensées.

Ombres

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 6
Portée : 9 mètres
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : 6 × 6 mètres
Composantes : V, G
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort crée des monstres illusoires partiellement réels de la même manière que le sort *monstres des ombres*, mais les *ombres* ont 60% des points de vie normaux, au lieu de 20% ; s'ils sont détectés comme étant seulement quasi-réels, ils infligeront 60% des dégâts normaux et auront une CA 6.

Paralysie musculaire

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 3
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Permanente
Zone d'effet : 6 × 6 mètres
Composantes : V, G
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Annule

Un certain nombre des créatures prises dans la zone d'effet de ce sort se retrouvent figées sur place parce que cette magie les convainc qu'ils ne peuvent plus bouger. Le lanceur peut affecter des créatures dont le nombre total des dés de vie est égal au double de son niveau de lanceur. Chaque créature a droit à un jet de sauvegarde contre ce sort. L'illusionniste peut mettre un terme à cette paralysie à tout moment ; autrement, un sort de *dissipation de la magie* (ou de *dissipation des illusions*) est le seul moyen pour annuler cette paralysie.

Phytomorphose

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 4
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Jusqu'à 3 × 3 mètres/niveau
Composantes : V, G
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Porte des ombres

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 5
Portée : 3 mètres
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Porte magique
Composantes : G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

D'un simple geste mystique, l'illusionniste crée une porte illusoire (soit dans un mur, soit dans les airs). Si l'illusionniste franchit cette porte, il disparaît à la vue de tous et peut se rendre où il le souhaite. Si n'importe qui d'autre ouvre cette porte, il n'apercevra qu'une petite pièce vide. L'invisibilité qui affecte le lanceur après qu'il ait franchi la *porte des ombres* est particulièrement puissante et ne peut pas être détectée à l'aide d'une *détection de l'invisibilité*, bien qu'une magie divinatoire plus puissante que cela puisse permettre de le voir.

Réflexion des regards

Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 1
Portée : 0
Durée : 1 round
Zone d'effet : L'air situé devant du lanceur
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

L'air situé immédiatement devant le lanceur adopte les mêmes propriétés réfléchissantes que celles d'un miroir, ce qui lui permet de renvoyer les attaques par le regard vers l'attaquant. Cependant, la zone ne crée par une surface réfléchissante pour la vision normale et il est donc possible de voir à travers elle, que ce soit par le lanceur ou par n'importe quel autre spectateur, à l'exception de ceux qui utilisent des attaques par le regard.

Sort astral

Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 7
Portée : Contact
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Une à six créatures
Composantes : V, G
Incantation : 3 tours
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Sorts profanes de niveau 1
Variable

Niveau : Illusionniste 7
Portée : Voir ci-dessous
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Voir ci-dessous
Composantes : Voir ci-dessous
Incantation : Voir ci-dessous
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Ce sort permet à l'illusionniste de mémoriser plusieurs sorts de magicien de niveau 1 à la place d'un sort d'illusionniste de niveau 7. L'illusionniste peut lui substituer un nombre de sorts de magicien égal à son niveau moins dix (4 au niveau 14, 5 au niveau 15, etc.). Les sorts de magicien doivent être choisis au moment même où le sort *sorts profanes de niveau 1* est mémorisé.

Suggestion
Enchantement/charme fantomatique

Niveau : Illusionniste 3
Portée : 9 mètres
Durée : 4 tours + 4 tours/niveau
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, M
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Annule

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Suggestion de masse
Enchantement/charme fantomatique

Niveau : Illusionniste 6
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 4 tours + 4 tours/niveau
Zone d'effet : Une créature/niveau
Composantes : V, M
Incantation : 6 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort fonctionne de la même façon que *suggestion*, mais il permet d'influencer plusieurs créatures. Si toute la puissance de ce sort est concentrée sur une seule créature, le sort fonctionne simplement comme un puissant sort de *suggestion*, avec un malus de –2 au jet de sauvegarde.

Surdité
Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 2
Portée : 18 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort est similaire au sort d'illusionniste de *cécité*, mais il provoque la surdité. Cet effet est permanent jusqu'à ce qu'il soit annulé par une *dissipation de la magie*, bien qu'il puisse être interrompu à tout moment par le lanceur.

Ténèbres
Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 1
Portée : 12 mètres + 3 mètres/niveau
Durée : 2d4 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Globe de 4,5 mètres de rayon
Composantes : V, G
Incantation : 1 segment
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien de *ténèbres sur 5 mètres*.

Ténèbres éternelles
Transmutation/altération fantomatique

Niveau : Illusionniste 3
Portée : 18 mètres
Durée : Permanente
Zone d'effet : Globe de 9 mètres de rayon
Composantes : V, G
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus (en particulier la zone d'effet), ce sort est identique au sort de magicien de *ténèbres sur 5 mètres*.

Terrain hallucinatoire
Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 3
Portée : 6 mètres + 6 mètres/niveau
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Zone carrée de 12 × 12 mètres + 1 carré (de 3 mètres)/niveau
Composantes : V, G, M
Incantation : 5 rounds
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Trouble
Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 2
Portée : Le lanceur
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Les contours de l'illusionniste deviennent flous, comme s'il était aperçu à travers des vagues de chaleur chatoyantes. Par conséquent, l'illusionniste bénéficie d'un bonus de +1 contre toutes les attaques magiques ciblées. En outre, la première attaque de tout adversaire contre l'illusionniste subira un malus de –4, et ses attaques ultérieures subiront un malus de –2 (après la première attaque, l'adversaire s'est habitué à l'effet distordant du sort).

Tueur fantasmagorique
Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 4
Portée : 1,5 mètre/niveau
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : Une créature
Composantes : V, G
Incantation : 4 segments
Sauvegarde : Voir ci-dessous

Le lanceur crée une créature de cauchemar personnalisée pour la victime de ce sort, issue des pires terreurs enfouies dans l'inconscient de la victime. La créature n'est visible que de la victime et du lanceur. Lorsque le *tueur fantasmagorique* prend forme, la victime a droit de lancer 3d6 et d'en comparer le résultat au score de son Intelligence. Si le résultat des dés est inférieur à l'Intelligence de la victime, celle-ci réalise que le tueur est en réalité une illusion et qu'il ne peut donc pas lui causer le moindre mal. Certains modificateurs s'appliquent à ce

jet (veuillez noter qu'un modificateur négatif augmente les chances de réussir à démystifier l'apparition) :

(A) –2 si la cible est un illusionniste ;

(B) +1 si la cible est prise par surprise ;

(C) –1 si la cible a déjà été attaquée par un *tueur fantasmagorique*.

Le bonus de Sagesse contre les attaques mentales s'applique à ce jet (en soustrayant le bonus du résultat des dés au lieu de l'additionner au résultat, bien entendu).

En considérant que la victime rate son jet de sauvegarde, le *tueur fantasmagorique* passe à l'attaque comme un monstre de 4 DV. S'il parvient à toucher la cible, celle-ci meurt automatiquement de peur. Cette apparition n'est pas vulnérable aux dégâts et on ne peut pas lui échapper. Elle disparaît au terme de la durée de ce sort, ou bien dès que le lanceur décide de la faire disparaître, ou bien lorsque le lanceur est soit tué, soit plongé dans l'inconscience.

Ventriloquie

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 2
Portée : 3 mètres/niveau (27 mètres max.)
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Un objet
Composantes : V, M
Incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus, ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

Vision

Divination fantomatique

Niveau : Illusionniste 7
Portée : Le lanceur
Durée : Voir ci-dessous
Zone d'effet : Le lanceur
Composantes : V, G, M
Incantation : 7 segments
Sauvegarde : Aucune

A l'aide de ce sort, la vision de l'illusionniste perce le voile de la réalité à la recherche de motifs qui lui fourniront la réponse à une question. Lancez 3d6 ; si le résultat de ce jet est supérieur ou égal à 10, l'illusionniste obtient une réponse à sa question sous la forme d'aperçus significatifs. Mais poser le regard sur les formes situées au-delà de la réalité est une entreprise risquée ; si le résultat du jet est compris entre 3 et 6, l'illusionniste devient obsessionnel vis-à-vis d'une tâche à accomplir et est alors considéré comme étant sous l'influence d'une *quête magique*, jusqu'à ce que la tâche aléatoire soit accomplie. Si le résultat du jet est compris entre 7 et 9, la divination ne fournit absolument aucun résultat : l'illusionniste ne discerne aucun motif utile et ne subit aucun désagrément au sortir de sa tentative.

Vision réelle

Divination fantomatique

Niveau : Illusionniste 6
Portée : Contact
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : 18 mètres
Composantes : V, G
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Le fonctionnement de ce sort est identique (à l'exception de ce qui est indiqué ci-dessus) au sort clérical de *vision réelle*, sauf que l'illusionniste ne peut pas discerner les alignements puisque la nature de ce sort n'est pas spirituelle.

Voile

Illusion fantomatique

Niveau : Illusionniste 6
Portée : 3 mètres/niveau
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : 1 carré (de 6 mètres)/niveau
Composantes : V, G
Incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucune

Voile illusoire est un sort extrêmement puissant appartenant à la même catégorie de sorts que le *terrain hallucinatoire*. Il altère l'apparence d'une zone et de tout ce qui s'y trouve, y compris les gens et les autres créatures. L'illusion va même jusqu'à tromper le sens du toucher.

Miller

CHAPITRE III : COMMENT JOUER

LA PREMIERE FOIS

Une fois que les joueurs ont créé leurs personnages, en utilisant des feuilles de personnage pour y inscrire les scores de leurs caractéristiques et bien d'autres informations, le MJ leur décrira la situation. Souvent, les personnages sont censés s'être déjà rencontrés et avoir formé un groupe d'aventuriers, mais cet état de fait est laissé à l'entière appréciation du MJ. La description que fournit le MJ au début du jeu peut inclure quelques détails sur le monde, ou bien une telle connaissance pourrait être divulguée au fur et à mesure de la découverte du monde par les joueurs. Quel que soit ce niveau d'information sur la campagne, le MJ décrira également l'environnement immédiat des personnages — une taverne, une lande sauvage, le sommet d'un escalier s'enfonçant dans les ténèbres, ou toute autre situation que le MJ aura choisi pour point de départ de la carrière de ces aventuriers. Une fois le décor posé, le déroulement et le succès du groupe est entièrement confié au jugement et à la créativité des joueurs.

Les joueurs disent au MJ ce que font leurs personnages, comme "Léofric, épée en main, monte la pente pour voir ce qu'il y a sur la crête", ou bien "j'allume ma torche et je descend les escaliers". Le MJ répondra en disant aux joueurs ce que leurs personnages voient, entendent, goûtent, sentent et ressentent. Il y aura parfois des rencontres pacifiques avec des personnages non joueurs (PNJ) et le MJ jouera alors leurs rôles, soit en interprétant le rôle de ces PNJ, soit en résumant aux joueurs ce que ces PNJ disent et font.

MESURE DU TEMPS

Pour les personnages, le temps ne se mesure pas de la même façon que pour les joueurs regroupés autour de la table de jeu. Dans l'univers de jeu, le temps peut passer plus ou moins vite ; le MJ pourrait même, par exemple, se contenter de dire "un mois passe". Le temps de jeu se mesure en tours (10 minutes), en rounds (1 minute) et en segments (6 secondes). A moins que le groupe ne prenne part à un combat, le temps de jeu mesuré dans les donjons est basé sur le tour de 10 minutes.

Normalement, le MJ garde une trace écrite du temps qui passe, mais quelques MJ délèguent cette tâche à un joueur en qui ils ont particulièrement confiance.

Mesurer le temps peut être important pour plusieurs raisons : les torches se consument jusqu'à ne plus être que des bouts de bois inutiles, la nourriture est consommée et les personnages blessés qui se reposent récupèrent des points de vie. Dans des environnements dangereux, comme les terrains inhospitaliers et les donjons, le MJ effectuera typiquement des jets périodiques pour déterminer si des "monstres errants" apparaissent. Chacun de ces jets est normalement effectué après qu'un certain nombre de tours, d'heures ou de jours se soit écoulé depuis le dernier jet. Puisque les monstres errants ont rarement des trésors avec eux, l'apparition de monstres errants sert à récompenser les personnages qui ne perdent pas de temps (ou, plus précisément, pour punir ceux qui en perdent). Voir "Exploration du donjon" pour plus de renseignements sur ce sujet.

DEPLACEMENTS

Les vitesses de déplacement représentent la distance qu'un personnage (ou un monstre) peut couvrir en une minute (1 round). Si un personnage se déplace précautionneusement (ex. : pistage, cartographie), cette vitesse de déplacement est divisée par 10. Ainsi, un groupe d'aventuriers ayant une vitesse de déplacement de 27 mètres se déplacera à 27 mètres par tour dans un donjon (en se déplaçant avec précaution) et se déplacera à 27 mètres par round lors d'un combat (en se déplaçant sans prendre de précautions). Courir permet à un personnage de multiplier par deux sa vitesse de déplacement. Lors d'un combat, il n'est pas possible de courir à vive allure, à moins que ce ne soit dans le cadre d'une charge ou d'une fuite.

La vitesse de déplacement brute (18 mètres devient 18, par exemple) indique le nombre de kilomètres que le personnage peut parcourir en un jour, à vitesse de marche et sur un terrain relativement plat. Ainsi, en un seul jour, un personnage doté d'une vitesse de déplacement de 36 mètres peut marcher sur une distance de 36 km. Bien entendu, les personnages à dos de monture utilisent la vitesse de déplacement de leur cheval plutôt que la leur.

ENCOMBREMENT ET VITESSE DE BASE

Toujours avoir le bon outil au bon moment peut faire la différence entre la vie et la mort lorsqu'on se trouve sous terre, dans un tombeau abandonné ou dans un vaste donjon. Les joueurs peuvent donc être tentés d'encombrer leurs personnages avec trop d'équipement, ralentissant ainsi leurs déplacements et limitant leur capacité à se battre. Naturellement, il existe une limite à ce qu'un aventurier peut raisonnablement transporter, et un personnage alourdi par tout un attirail d'équipement réalisera rapidement qu'il est plus judicieux d'être sélectif dans son choix du poids qu'il aura à transporter. Sans parler du fait que ces mêmes sacs et sacs à dos doivent être suffisamment vides pour pouvoir porter les vastes trésors de pièces et autres trouvailles que le groupe espère bien trouver ! En outre, si le groupe doit prendre la fuite devant des poursuivants, il n'est peut-être pas important d'être le plus rapide, mais il est crucial de ne pas être le plus lent !

Le poids qu'un personnage peut porter est limité à 75 kg, plus un éventuel poids supplémentaire accordé par sa Force. Ce poids supplémentaire accordé par la Force du personnage est simplement soustrait du poids figurant sur le tableau ci-dessous pour déterminer le niveau d'encombrement d'un personnage. Par exemple, un personnage normal portant 42,5 kg d'équipement sera encombré ; si ce même personnage disposait d'un bonus de poids de 25 kg, il pourrait porter 42,5 kg sans être encombré (42,5 – 25 = 17,5) ou bien porter entre 43 kg et 60 kg (60 – 25 = 35) et être dans la catégorie d'un déplacement de 27 m/round. Le MJ doit faire appel au bon sens pour déterminer l'encombrement, en prenant en compte le fait qu'un objet extraordinairement volumineux, même s'il est plutôt léger, sera tellement peu pratique à porter qu'il encombrera un personnage. Dans les listes d'armures et d'objets, le volume a déjà été pris en compte dans un souci de commodité.

Cependant, n'oubliez pas qu'un personnage qui porte une armure dispose d'une vitesse de déplacement maximale basée sur cette armure, indépendamment de tout calcul de poids (en raison de ses dimensions). Ainsi, l'armure établit une vitesse de déplacement maximale et affecte également le poids total qu'un personnage transporte.

Poids porté	Vitesse max.	Surprise
Jusqu'à 17,5 kg	36 m/round	+1 (en cas d'armure plus légère qu'une cotte de mailles)
18-35 kg	27 m/round	Bonus normaux
35,5-52,5 kg	18 m/round	Aucun bonus normal n'est appliqué (mais les malus le sont)
53-75 kg	9 m/round	Aucun bonus normal n'est appliqué (mais les malus le sont) ; malus supplémentaire de –1

Aucun déplacement n'est possible si un personnage tente de porter plus de 75 kg (après ajustement).

Veuillez noter que la table précédente part du principe que le personnage en question a une vitesse de base de 36 m. Si le personnage appartient à une race de petite taille (comme un gnome, un halfelin ou un nain), une vitesse de base de 27 m s'applique (déduisez 9 m de toutes les vitesses, avec un minimum de 9 m ; mais ne changez PAS l'effet de l'encombrement sur la surprise ou sur l'initiative).

Naturellement, les personnages doivent avoir un contenant s'ils souhaitent porter des liquides, de grandes quantités de pièces, etc. Les capacités de quelques contenants sont fournies ici :

Contenant	Capacité
Petite bourse	6,75 litres ou 1,25 kg
Grande bourse	13,5 litres ou 2,5 kg
Petit sac	27 litres ou 5 kg
Sac à dos	81 litres ou 15 kg
Grand sac	108 litres ou 20 kg
Outre d'eau	3 pintes (1,5 litre)

ACQUISITION DES NIVEAUX

Lorsqu'il gagne le nombre de points d'expérience requis, un personnage peut gagner un niveau après avoir accompli une période d'entraînement sous la tutelle d'un professeur plus expérimenté que lui, ou bien, aux niveaux supérieurs, par l'étude et la pratique. En général, le coût de cet entraînement sera plutôt onéreux, et ce même si le niveau du personnage est suffisamment élevé pour pouvoir se passer d'un tuteur.

L'entraînement coûte environ 1 500 po par niveau et son déroulement nécessite 1d4 semaines. Optionnellement, le MJ peut assigner un nombre de semaines d'entraînement en fonction de sa propre évaluation des performances du joueur et du personnage.

Variation aléatoire de l'expérience (règle optionnelle)* : Si cette règle optionnelle est utilisée, le nombre de points d'expérience requis pour gagner un niveau est légèrement variable, ceci afin de représenter les caprices de la vie aventureuse et des expériences individuelles d'un personnage. Le nombre de points d'expérience de base pour gagner un niveau d'expérience, tel qu'il est indiqué dans la description de chaque classe de personnage, est modifié, pour chaque niveau d'expérience, par un facteur aléatoire. Il y a 50% de chances pour que ce nombre de base soit réduit et 50% de chances pour qu'il soit augmenté. Lancez un d20 et multipliez le résultat obtenu par le niveau à atteindre afin de déterminer le montant exact qui ajustera le nombre de points de base.

* Cette règle optionnelle ne fait pas partie de la Désignation de l'*Open Game Content*.

EXPERIENCE

Des points d'expérience ("px") sont attribués sous forme de récompense par le MJ après avoir tué des monstres et avoir récupéré des trésors. Le MJ peut également choisir d'attribuer des points d'expérience supplémentaires dans toute situation où il estime que les joueurs les méritent, bien que les auteurs recommandent que de telles situations ne doivent pas être trop fréquentes et que les récompenses ne soient pas trop importantes. Pour les trésors récupérés, la règle veut que 1 px soit accordé au groupe pour chaque pièce d'or de biens de valeur, en partant du principe que cet argent soit soutiré avec succès de la zone de l'aventure et qu'il soit ramené à une base ou à une ville de départ convenable.

Une exception à cette règle concerne les objets magiques : pour eux, la récompense en termes de points d'expérience ne doit pas dépasser le dixième de leur valeur en pièces d'or s'ils sont gardés. (Mais si un tel objet est vendu à un PNJ, le nombre de points d'expérience qui correspond à sa valeur sera attribué sous forme de récompense.) Lorsque le groupe tue des monstres, attribuez des points d'expérience comme cela est indiqué dans le tableau ci-après.

Veuillez noter que si le niveau des personnages joueurs dépasse de beaucoup le niveau d'un monstre, vous devrez effectuer une réduction proportionnelle. Ainsi, par exemple, un guerrier de niveau 10 qui tue un orque en combat singulier ne devrait pas espérer obtenir plus d'un seul point d'expérience pour cet "exploit". Les niveaux des monstres sont calculés de la façon suivante :

Niveau du monstre	Valeur en points d'expérience
1	20 px ou moins
2	12 - 60
3	61 - 150
4	151 - 275
5	276 - 500
6	501 - 1 100
7	1 101 - 3 000
8	3 001 - 5 250
9	5 251 - 10 000
10	10 001 ou plus

Le "niveau d'un monstre" vis-à-vis des points d'expérience ne doit pas être confondu avec le niveau équivalent de la créature vis-à-vis de ses capacités martiales.

Points d'expérience gagnés par monstre tué

DV	Base	Par pv	Spéciale	Exceptionnelle
Moins de 1–1	5	1	3	25
1–1 à 1	10	1	5	35
1+1 à 2	30	1	10	50
2+1 à 3	50	2	15	60
3+1 à 4	75	3	30	70
4+1 à 5	110	4	45	80
5+1 à 6	160	6	70	120
6+1 à 7	225	8	120	200
7+1 à 8	350	10	200	300
8+1 à 9	600	12	300	400
9+1 à 10	700	13	400	500
10+1 à 11	900	14	500	600
11+1 à 12	1 200	16	700	850
12+1 à 13	1 500	17	800	1 000
13+1 à 14	1 800	18	950	1 200
14+1 à 15	2 100	19	1 100	1 400
15+1 à 16	2 400	20	1 250	1 600
16+1 à 17	2 700	23	1 400	1 800
17+1 à 18	3 000	25	1 550	2 000
18+1 à 19	3 500	28	1 800	2 250
19+1 à 20	4 000	30	2 100	2 500
20+1 à 21	4 500	33	2 350	2 750
21+1 et plus	5 000	35	2 600	3 000

"Spéciale" est le bonus attribué en récompense pour avoir tué un monstre doté d'une aptitude spéciale. Si le monstre possède plusieurs aptitudes spéciales, ce bonus devrait être accordé plusieurs fois. Voici quelques exemples d'aptitudes spéciales : utilisation de sorts ou de pouvoirs magiques (de niveau 3 ou moins), invulnérabilité aux armes non magiques, trois attaques ou plus, etc. "Exceptionnelle" caractérise le bonus attribué en vertu d'une aptitude exceptionnelle, comme le souffle d'un dragon, de puissants sorts ou pouvoirs magiques, une classe d'armure très basse, des dégâts potentiellement très élevés, ou bien des pouvoirs peu courants comme un regard qui pétrifie ses victimes.

Certaines classes de personnage accordent un bonus d'expérience pour la possession de caractéristiques élevées.

LUMIERE ET VISIBILITE

Bien entendu, dans un donjon, la source de lumière du groupe est une affaire cruciale. Les torches peuvent être soufflées par des rafales de vent ou bien éteintes par de l'eau, voire même par magie. Plusieurs sources de lumière sont disponibles sur le tableau de l'équipement et les détails de l'illumination qu'elles fournissent sont exposés ci-après.

Les lanternes œil-de-bœuf éclairent sur 24 mètres (dans un faisceau de 3 mètres de large) et consomment une pinte d'huile toutes les 4 heures. De telles lanternes peuvent être masquées.

Les lanternes à capuchon éclairent dans un rayon de 9 mètres et consomment elles aussi une pinte d'huile toutes les 4 heures. Les armes magiques éclairent sur 3 à 6 mètres pour une période de temps infinie (3 m pour une dague, 6 m pour une épée longue). Les torches diffusent de la lumière sur 12 mètres et brûlent en 6 tours (1 heure). Les bougies ordinaires diffusent de la lumière sur 6 mètres et brûlent en 30 minutes, bien que des bougies qui durent plus longtemps puissent être achetées à un prix plus élevé.

Toute autre source de lumière, comme les lampes et les objets magiques, aura un éclairage spécifique qui sera déterminé par le MJ, qui pourra utiliser les renseignements fournis ici en guise de support décisionnaire.

Veuillez noter que les sources de lumière peuvent être vues de bien plus loin que le simple rayon de leur éclairage. Une lumière qui s'approche d'une créature intelligente avertira celle-ci de l'approche de quelque habitant de la surface, ce qui lui donnera peut-être une chance de se préparer. Si la source de lumière du groupe est visible des créatures du donjon, le MJ devra ajuster en conséquence les chances de surprise.

INFRAVISION

L'infravision est la faculté qui permet de voir dans le noir et qui est très répandue parmi les créatures souterraines. L'infravision ne peut pas être utilisée à l'intérieur de la zone éclairée par une source de lumière. A moins que le contraire ne soit indiqué, la portée de l'infravision est de 18 mètres, mais certaines créatures souterraines exceptionnelles disposent d'une portée visuelle plus grande. L'infravision ne détecte pas les couleurs et elle ne sert pratiquement à rien lors d'une fouille ou d'un examen minutieux ; pour cette raison, les créatures douées de raison telles que les orques préfèrent s'éclairer à l'aide de torches, même s'ils possèdent l'infravision.

CHUTES

Inévitablement, tôt ou tard, un personnage tombera dans une fosse, chutera d'un mur ou bien passera par-dessus le bord d'une falaise. Les dégâts des chutes sont déterminés comme suit : les chutes de moins de 1,5 mètre ne font aucun mal, en termes de jeu ; les chutes de 3 mètres ou moins infligent 1d6 points de dégâts ; si la distance d'une chute est inférieure ou égale à 6 mètres, 3d6 points de dégâts sont subis ; les chutes de 9 mètres ou moins infligent 6d6, ou 10d6 pour 12 mètres, ou 15d6 pour 15 mètres, et les chutes supérieures à 15 mètres infligent 20d6 points de dégâts.

Optionnellement, les MJ compatissants peuvent accorder un jet de sauvegarde contre les dégâts des chutes ; si ce jet de sauvegarde est réussi, les dégâts subis sont réduits de moitié.

JETS DE SAUVEGARDE DES OBJETS

Au cours de l'existence périlleuse qu'ils mènent, les aventuriers ne sont pas les seules cibles des impacts et autres événements qui infligent des dégâts ; l'équipement qu'ils portent est lui aussi susceptible d'être brisé, incendié, givré, etc. Le tableau ci-dessous indique les sauvegardes de différentes substances.

En général, si un personnage joueur réussit un jet de sauvegarde, on considère que tous les objets de son équipement réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde. Le tableau ci-dessous n'est donc utilisé que dans le cas d'un personnage joueur qui échoue son jet de sauvegarde.

Veuillez noter que les objets magiques bénéficient d'un bonus de +2 à tous leurs jets de sauvegarde. De plus, les objets magiques dotés d'un bonus de +2 ou plus bénéficient d'un bonus supplémentaire de +1 aux jets de sauvegarde pour chaque point de bonus magique au-dessus de +1. Les artéfacts et les reliques constituent une exception : ces objets ont des jets de sauvegarde égaux à 2 ou 3 dans toutes les catégories et, même s'ils les ratent, ils ne peuvent pas être facilement détruits — seulement temporairement neutralisés.

Tableau des jets de sauvegarde des objets

Type d'objet	Acide	Boule de feu	Choc électrique	Chute (1,5 m)	Coup écrasant	Coup normal	Désinté-gration	Feu magique	Feu normal	Froid magique	Foudre
Bois/corde (épais)	8	11	1	1	10	3	19	7	5	1	12
Bois/corde (fin)	9	15	1	2	13	6	20	11	9	1	10
Céramique	4	5	1	11	18	12	19	3	2	4	2
Cristal	6	10	5	13	19	14	20	6	3	7	15
Cuir ou livre	10	13	1	1	4	2	20	6	4	3	13
Liquide	15	15	15	0	0	0	20	14	13	12	18
Métal dur	7	6	1	2	6	2	17	2	1	1	11
Métal tendre	13	18	1	4	14	9	19	13	5	1	16
Os/ivoire	11	17	1	6	16	10	20	9	3	2	8
Papier	16	25	1	0	11	6	20	21	18	2	20
Pierre ou pierre précieuse	3	7	2	4	17	7	18	3	2	1	14
Verre	5	11	1	14	20	15	20	7	4	6	17
Vêtement	12	20	1	2	6	3	20	16	13	1	18

COMBAT

Lorsque le groupe d'aventuriers établit le contact avec des ennemis, le temps de jeu cesse d'être une succession de tours (représentant 10 minutes) ; au lieu de cela, il se mesure en rounds (représentant 1 minute), eux-mêmes divisés en "segments" de 6 secondes. L'ordre des événements est le suivant :

1. Déterminez la surprise (d6)
2. Déclaration des sorts et des actions générales
3. Déterminez l'initiative (d6, le résultat le plus élevé est le gagnant, chaque groupe agit au cours du segment indiqué par le résultat du jet de l'autre groupe)
4. Le groupe ayant l'initiative agit en premier (en lançant des sorts, en attaquant, etc.) et les résultats prennent effet immédiatement (sauf les sorts, dont les temps d'incantation doivent s'achever avant de pouvoir prendre effet). Note : certaines actions permettent à l'autre groupe de les "interrompre" au moyen d'une action telle qu'une attaque contre une fuite ou une attaque contre une charge (à l'aide de lances apprêtées contre une charge).
5. Le groupe ayant perdu l'initiative agit et les résultats prennent effet immédiatement (sauf les sorts, qui prennent effet lorsque leur temps d'incantation s'achève).
6. Le round est fini ; si le combat n'est pas terminé, vous pouvez commencer le prochain round en déclarant les sorts et les actions générales (étape **2.**).

1. Déterminez la surprise : Si un groupe de combattants est surpris, ses membres sont totalement pris au dépourvu et sont incapables d'agir pendant les quelques premières secondes de la bataille.

La surprise n'est déterminée qu'une seule fois par combat, au tout début d'une rencontre. Chaque parti lance un d6. Si le résultat est égal à 1, le groupe est surpris pendant un segment. Si le résultat est égal à 2, le groupe est surpris pendant deux segments. Si le résultat est compris entre 3 et 6, le groupe n'est pas surpris. Dans certains cas, des monstres ou des classes de personnages particulières disposent de règles spéciales pour la surprise (ex. : certains monstres ne peuvent pas être surpris, d'autres sont suffisamment discrets pour que le groupe soit surpris même sur un résultat supérieur à 2). Si un groupe d'aventuriers a alerté des monstres de sa présence (en martelant le panneau d'une porte pendant un round ou deux, par exemple), les monstres n'auront pas besoin de faire un jet de surprise ; cependant, le simple fait d'être sur ses gardes contre tout danger n'est pas suffisant pour éviter de faire un jet de surprise. Si aucun des deux partis en présence n'est surpris, le jeu continue en passant directement au round de combat normal, décrit ci-après.

Si l'un des partis est surpris et que l'autre ne l'est pas, le groupe non surpris peut agir pendant un certain nombre de segments de "surprise". Si, par exemple, le groupe obtient un 1 et que les monstres obtiennent un 2, le groupe est alors surpris pendant un segment et les monstres sont surpris pendant deux segments, et donc le groupe bénéficie d'un segment de surprise pendant lequel il peut agir. Si le groupe obtient un 2 et que les monstres obtiennent un 5, le groupe est surpris pendant 2 segments et les monstres (qui, ayant obtenu un 5, ne sont absolument pas surpris) disposent de ces 2 segments de surprise pour agir. Des actions qui, normalement, prendraient un round pour les réaliser peuvent être accomplies en un segment de surprise : parler, attaquer, charger, engager le combat, commencer un sort, etc., à condition qu'il soit possible que l'action puisse avoir lieu en un seul segment. En d'autres termes, un personnage ne peut pas faire un discours d'une minute pendant ces six secondes et un sort ne peut pas être entièrement lancé, à moins que son incantation ne dure qu'un seul segment.

Le bonus de surprise d'un personnage (voir "Dextérité") contribue à annuler les segments de surprise si le personnage est surpris (ou à les créer, dans le cas d'un malus). Ainsi, un personnage avec un bonus de +2 à la surprise et dont le parti a obtenu un 2 au jet de surprise (une situation au cours de laquelle le personnage devrait normalement être surpris pendant deux segments) n'est pas surpris. Cela peut conduire à une situation au cours de laquelle un groupe d'aventuriers est surpris, à l'exception de l'un de ses membres. Si, par exemple, les monstres obtiennent un 1, que le groupe obtient un 2 et qu'un membre du groupe dispose d'un bonus de +2 à la surprise, la situation sera résolue de la manière suivante :

- Le membre du groupe en question n'est absolument pas surpris parce que les deux segments de surprise sont annulés par son bonus de +2.
- Les monstres sont surpris pendant un segment et donc le membre du groupe qui n'a pas été surpris peut agir pendant ce premier segment de surprise.
- Au cours du deuxième segment de surprise, les monstres ne sont plus surpris, mais le reste du groupe l'est encore (ayant obtenu un 2). Donc, les monstres et le personnage qui n'a pas été surpris peuvent tous agir pendant ce deuxième segment de surprise.

La Dextérité ne peut pas créer un effet de surprise ; elle ne fait qu'altérer le nombre des segments pendant lesquels la surprise dure.

Si un monstre surprend sur un résultat supérieur à 2 (certaines descriptions de monstres peuvent contenir des textes comme "surprend sur 1-3"), il est possible pour le monstre de gagner plus de deux segments de surprise. Si, contre un monstre qui surprend sur 1-3, le groupe obtient un 3 et que le monstre n'est pas surpris, alors le monstre disposera de trois segments de surprise pendant lesquels il pourra agir.

2. Déclaration des sorts et des actions générales : Avant que les deux partis ne déterminent l'initiative, les lanceurs de sorts doivent déclarer (éventuellement) quels sorts ils lanceront pendant ce round. Lors du déroulement effectif du round, le lanceur de sorts peut décider de ne pas lancer son sort, mais il ne pourra pas lui substituer une autre action, tout simplement parce que les préparations mentales nécessaires pour pouvoir lancer un sort sont si difficiles que le lanceur ne peut pas se concentrer suffisamment rapidement sur autre chose pour pouvoir changer d'action. Quant aux non lanceurs de sorts, ils doivent également dire au MJ, en termes généraux, ce qu'ils feront : "j'attaque avec une épée", "j'utilise mon arc", "j'escalade le mur", etc.

Avant que les joueurs puissent effectuer leurs actions, le MJ doit lui aussi avoir établi la stratégie des monstres ; le MJ ne doit pas baser les actions des monstres sur ce que lui ont dit les joueurs au sujet de leurs propres actions.

3. Déterminez l'initiative : Après que d'éventuels segments de surprise aient été résolus et que la déclaration des incantations de sorts soit faite, le premier round de combat commence. Au début de chaque round de combat, chaque parti détermine l'initiative en lançant un d6. Le résultat de ce jet représente le segment de six secondes du round au cours duquel l'AUTRE groupe sera capable d'agir ; par conséquent, plus le résultat est élevé, mieux c'est (car plus l'autre groupe agira tardivement). Si, par exemple, le groupe obtient un 6 en initiative et que les monstres obtiennent un 1, cela signifie que le groupe agira au cours du segment 1 et que les monstres n'agiront pas avant le sixième segment du round de 10 segments. Puisqu'un round de combat dure 10 segments et que le jet d'initiative ne couvre que les six premiers segments du round, il reste quatre segments dans le round une fois que les deux partis ont chacun accompli leurs actions : ces quatre derniers segments ont tout de même leur importance parce que les sorts peuvent prendre effet à ce moment et que certains combattants peuvent choisir de

"retarder" leurs actions, attendant que ces segments arrivent avant d'agir.

Le bonus à la surprise dû à la Dextérité n'est pas ajouté à l'initiative d'un individu pour ses attaques au corps-à-corps, mais si un personnage a une arme à projectiles en main, il applique son bonus d'attaque à distance en guise de bonus à son initiative (ainsi qu'à son jet d'attaque).

Les jets d'initiative peuvent être *ex aequo*. Lorsque cela arrive, on considère que les deux partis agissent simultanément. Le MJ peut gérer cette situation de la manière qu'il le souhaite, mais à ceci près que les dégâts infligés par les combattants au cours d'une initiative simultanée sont infligés même si l'un des combattants meurt pendant ce round. Il est donc possible que deux combattants se tuent mutuellement lors d'un round à initiative simultanée ! Bien entendu, dans toutes les autres circonstances, les effets des dégâts infligés pendant un segment prennent effet simultanément — un gobelin qui est tué pendant le premier segment d'un round sera mort (et donc incapable d'attaquer) au moment où le cinquième segment du round se présentera.

Certains personnages (et créatures) peuvent avoir plus d'une séquence d'attaque. Cela ne fait pas référence à un monstre qui effectue des attaques multiples au cours du même round — on considère que toutes ces attaques font partie de la même séquence d'attaque. Cependant, on considère qu'un guerrier dont le niveau lui accorde une attaque supplémentaire effectue une deuxième séquence d'attaque complète. Ce sera peut-être plus simple à comprendre si le lecteur imagine un guerrier qui utiliserait une épée dans une main et une dague dans l'autre main. Ces deux attaques font partie d'une même séquence d'attaque — et si le niveau du guerrier est suffisamment élevé (ou s'il est sous l'influence d'un sort de *rapidité*), il bénéficiera d'une séquence d'attaque supplémentaire complète. Une créature ou un personnage bénéficiant de plusieurs séquences d'attaque ne peut pas utiliser sa deuxième séquence d'attaque avant que le segment d'initiative de l'autre parti n'ait été complètement résolu.

Une fois que le groupe ayant remporté l'initiative a fini d'agir, le groupe qui a perdu l'initiative peut alors passer à l'action.

Note à propos des sorts : Chaque sort est doté d'un temps d'incantation, c'est-à-dire d'un nombre de segments (ou de rounds, de tours, etc.) nécessaires pour pouvoir lancer ce sort. Le lanceur de sorts ne commence à lancer son sort qu'à partir de son segment d'initiative. Ce segment est le premier segment de l'incantation du sort. Le sort ne "part" pas avant que l'incantation ne soit achevée.

Exemple : Le groupe d'Halvaine le Profane se bat contre un groupe d'orques. Au début du round, le joueur d'Halvaine déclare que son magicien lancera un sort dont le temps d'incantation est de 2 segments. Le groupe obtient un résultat de 5 pour son initiative et le MJ obtient un 4 pour les orques. Ainsi, Halvaine commence son incantation lors du quatrième segment de ce round (le groupe d'Halvaine agit lors du segment 4 parce que les ORQUES ont obtenu un 4). Les orques attaquent lors du cinquième segment (puisque le groupe d'Halvaine a obtenu un 5) et le sort d'Halvaine prend effet lors du sixième segment (puisque sont segment d'initiative est égal à 4 et qu'il y ajoute le temps d'incantation de 2) — à condition, bien entendu, que l'attaque des orques ayant eu lieu au cours du cinquième segment n'a pas interrompu et donc ruiné son incantation.

ACTIONS DE COMBAT

Normalement, les actions de combat doivent être déclarées par les joueurs et choisies par le MJ avant de lancer les dés d'initiative. Bien entendu, certaines actions sont tellement ancrées dans le jeu que leurs méthodes de résolution sont exposées sous forme de règles. Ces actions sont, entre autres : fuir, négocier, retarder l'initiative, tirer des projectiles, apprêter des armes contre une charge, attaquer, lancer des sorts et combattre à mains nues. Chacune de ces actions est décrite ci-dessous.

Attaquer au corps-à-corps : Une attaque de corps-à-corps est une attaque portée à l'aide d'une arme tenue en main, comme une épée, une hallebarde ou une dague. Les bonus de Force au toucher et aux dégâts d'un personnage (voir "Force") sont ajoutés aux attaques de corps-à-corps. Il est uniquement possible de faire une attaque de corps-à-corps lorsque les deux combattants sont situés à moins de 3 mètres l'un de l'autre. Deux combattants situés à 3 mètres l'un de l'autre sont dits "engagés". Lorsqu'on fait face à plusieurs adversaires à la fois, il est impossible de décider lequel des adversaires recevra une attaque ; en raison des échanges rapides qui se produisent lors d'un combat au corps-à-corps, n'importe lequel des adversaires peut être celui qui abaissera sa garde pour un bref instant. Lorsqu'un personnage est engagé avec plusieurs adversaires, la cible d'un jet d'attaque doit être déterminée aléatoirement, mais les personnages ou les créatures qui disposent de plusieurs attaques faisant partie de la même séquence (comme un ours avec une attaque de griffe/griffe/morsure ou un personnage maniant une épée et une dague) doivent effectuer toutes leurs attaques contre le même adversaire, à moins que le contraire ne soit indiqué dans la description du monstre.

Attaquer à distance : Les attaques à distance sont des attaques effectuées à l'aide d'armes à distance telles que les arbalètes, les frondes et les hachettes. Lorsqu'une attaque à distance est effectuée contre des créatures engagées au corps-à-corps, il n'est pas possible de choisir la cible particulière qui recevra l'attaque ; la cible doit être déterminée aléatoirement parmi tous les participants du combat au corps-à-corps, et l'attaquant peut donc tout à fait toucher un ami. Le bonus pour toucher à distance qui est accordé par la Dextérité d'un personnage est ajouté à son jet "pour toucher" lorsque ce personnage utilise une arme à distance. Si un personnage tient en main une arme à distance, son bonus pour toucher à distance est également ajouté à son jet d'initiative, ce qui permet potentiellement à ce personnage d'attaquer en premier, et ce même si son groupe a perdu son jet d'initiative.

Charger : Charger au combat permet à l'attaquant de se déplacer puis d'attaquer lors du même round. Une charge est effectuée au double de la vitesse de déplacement normale (et doit s'achever près de la cible, à l'intérieur de la portée de corps-à-corps de 3 mètres). Si le défenseur possède une arme plus longue que celle de l'attaquant, le défenseur attaque en premier (à moins que le défenseur n'ait déjà agi lors de ce round). L'attaquant ne bénéficie d'aucun bonus dû à sa Dextérité contre cette attaque (et les personnages sans bonus de Dex reçoivent un malus de +1 à la CA). Si, en outre, le défenseur a préparé une arme contre la charge (voir ci-dessous), il infligera des dégâts supplémentaires s'il parvient à toucher l'attaquant qui le charge.

Si le personnage qui charge survit, il bénéficie d'un bonus de +2 "au toucher" pour son attaque. Des personnages ne peuvent effectuer une charge qu'une seule fois tous les 10 rounds (c.-à-d. une fois par tour). Les personnages qui se

trouvent dans la catégorie d'encombrement maximale ne peuvent pas charger, à moins qu'ils ne soient sur le dos d'une monture et que cette monture soit en-deçà de la catégorie d'encombrement maximale.

Un attaquant qui chevauche un cheval de guerre, ou une autre monture entraînée au combat, et qui est équipé d'une lance de cavalerie inflige le double des dégâts obtenus sur les dés lors du round de charge. (Bien que les dégâts de l'arme soient doublés, les bonus de Force, de magie, de spécialisation ou autre ne le sont pas.)

Combat à mains nues : Lors d'une bagarre, les attaques sont portées à l'aide des poings, des pieds ou du pommeau d'une dague. Normalement, de telles attaques infligent 1d2 points de dégâts. On considère que tous les personnages sont automatiquement compétents avec de telles armes, c.-à-d. qu'une unité de compétence n'a pas besoin d'être investie pour avoir le droit d'effectuer une telle attaque sans malus.

Deux autres formes d'attaques à mains nues sont possibles : Les attaques de saisie et les attaques de plaquage. Une attaque de saisie qui réussit inflige 0-1 (1d2–1) points de dégâts ; elle permet surtout de maîtriser la cible et de l'empêcher de se battre. Les chances de se libérer d'une saisie réussie devraient être déterminées en fonction des scores relatifs en Force des créatures concernées. (Un ogre pourrait maîtriser un kobold presque indéfiniment et serait capable de se libérer de l'étreinte d'un kobold à volonté.)

Les attaques de plaquage sont des attaques de saisie effectuées au terme d'une charge (voir "Charger", ci-dessus). Si une telle attaque réussit, l'adversaire est plaqué au sol au lieu d'être maîtrisé. Autrement, l'attaque est traitée comme une saisie.

Effectuer une retraite : Un personnage peut se retirer du combat en progressant vers l'arrière, tout en maintenant ses défenses, mais l'attaquant peut le suivre s'il n'est pas lui-même engagé au combat avec quelqu'un d'autre. Lors d'une retraite, il est possible de parer, mais pas d'attaquer. Cette manœuvre peut être utilisée pour "changer de place" avec un autre membre du groupe qui se trouve au combat, le premier membre du groupe engageant le combat avec l'ennemi pour empêcher celui-ci de poursuivre le second personnage, celui-là même qui a choisi d'effectuer une retraite.

Engager le combat : Lorsque deux groupes de combattants ne se trouvent pas l'un de l'autre à portée de corps-à-corps (qui est de 3 mètres), les attaquants peuvent choisir de charger au combat ou bien de s'avancer plus prudemment pour engager le combat. Engager le combat ne permet pas au personnage d'effectuer une attaque lors de ce round-ci : cette avance prudente ne crée pas d'ouverture suffisante pour pouvoir effectuer une attaque significative. Cependant, l'adversaire du personnage ne peut pas non plus attaquer avant le round qui suit l'engagement. Lorsqu'il engage le combat, le personnage peut avancer de la totalité de sa vitesse de déplacement.

Fuir le combat : Souvent, le discernement est la meilleure partie du courage, et les personnages choisiront peut-être de pratiquer ce discernement à la vitesse maximale. Si un personnage est engagé au corps-à-corps et qu'il prend la fuite, son(ses) adversaire(s) peuvent effectuer une attaque supplémentaire immédiate avec un bonus de +4 au toucher.

Négociation et diplomatie : Certains combats peuvent être évités à l'aide de quelques mots bien choisis (y compris des mensonges). Si le groupe est de force inférieure ou si les monstres ne semblent pas porter grand-chose susceptible d'être pillé, le groupe peut choisir de négocier son passage pour tenter d'éviter le combat (ou au moins pour le retarder jusqu'à ce que des conditions favorables se présentent).

Parer : Un personnage qui pare ne peut pas attaquer, mais il soustrait son bonus "au toucher" du jet d'attaque de son adversaire. Une telle parade peut être utilisée en combinaison avec une retraite. La parade n'a de valeur que pour un personnage qui dispose d'un bonus "au toucher" dû soit à sa Force soit à une spécialisation.

Préparer une arme contre une charge : Certaines armes peuvent être "préparées" contre une charge, ce qui consiste tout simplement à appuyer l'arme contre le sol ou contre tout autre objet stationnaire. Un personnage qui choisit de préparer son arme contre une charge ne peut pas attaquer, à moins qu'un adversaire ne charge ; par contre, l'arme infligera le double des dégâts contre un adversaire qui charge. Techniquement, une charge inclut tout attaque qui permet à l'attaquant de se déplacer et d'attaquer ; les attaques bondissantes de certains monstres sont donc des charges.

Les armes qui peuvent être préparées contre une charge comprennent les lances, les lances de cavalerie (sauf depuis le dos d'une monture), la plupart des armes d'hast et les tridents.

Retarder l'initiative : Retarder l'initiative consiste simplement à attendre que l'autre parti ait fini d'agir avant de faire quoi que ce soit.

Sorts : L'incantation d'un sort commence lors du segment d'initiative de son lanceur et elle s'achève à la fin de son temps d'incantation. Il est possible de lancer un sort si l'on se trouve à portée de corps-à-corps d'un adversaire (3 mètres), mais si le lanceur de sorts subis des dégâts pendant qu'il lance un sort, le sort est perdu. Pendant qu'il lance un sort, un lanceur ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la classe d'armure.

MODIFICATEURS DE COMBAT

Adversaire endormi : Les adversaires endormis (d'un sommeil naturel et donc non magique) peuvent être attaqués avec les mêmes chances d'être tués que si l'attaquant était un assassin. Les effets du sommeil magique sont décrits dans la description du sort de *sommeil*.

Adversaire étourdi : Un adversaire étourdi ne bénéficie ni du bonus de son bouclier, ni des bonus de sa Dextérité, et il est attaqué avec un bonus de +4.

Adversaire invisible : Un adversaire invisible ne peut être attaqué qu'à condition que son emplacement général soit connu ; dans ce cas, l'attaque est pénalisée d'un malus de –4 au toucher. Si un adversaire est invisible vis-à-vis de l'attaquant, il ne peut pas être attaqué de dos (ou sur les flancs). Veuillez noter que les monstres plus puissants (ceux qui ont un odorat ou une ouïe très développé, ou bien ceux qui ont plus de six dés de vie) sont souvent capables de détecter des adversaires invisibles ; le MJ doit déterminer les probabilités que cela arrive en fonction de la créature concernée et en fonction de la situation. Quant aux monstres magiques puissants, ou bien ceux qui ont plus de 11 dés de vie, ils sont presque toujours capables de voir normalement les créatures invisibles.

Adversaire à terre : Les attaques contre un adversaire à terre annulent le bénéfice d'un bouclier, annulent les bonus de Dextérité et sont effectuées avec un bonus de +4 au toucher.

Attaque de dos : Une attaque portée directement dans le dos d'un adversaire annule le bénéfice d'un bouclier, annule les bonus de Dextérité et est effectuée avec un bonus de +2 au toucher

Bouclier : Une attaque portée du côté non protégé par le bouclier de la cible annule les avantages défensifs de son bouclier. Une attaque portée de dos annule la valeur défensive du bouclier et annule également tout bonus de Dextérité.

Combat avec deux armes : Si un personnage souhaite se battre avec une arme dans chaque main, l'arme dans sa "main faible" doit être une dague ou une hachette. L'arme placée

dans sa main principale attaque avec un malus de –2 et l'arme de sa "main faible" attaque à –4. Le bonus (ou le malus) au toucher à distance dû à la Dextérité du personnage est ajouté aux deux attaques. Ainsi, un personnage ayant une Dextérité de 3 attaquera à –5/–7. Cependant, ce bonus ne peut servir qu'à compenser ces malus et cette règle ne peut donc jamais accorder de bonus aux attaques ! Une arme placée dans la "main faible" ne peut pas être utilisée pour affecter la parade.

Couverture : La couverture est une protection fournie par quelque chose qui peut réellement bloquer des attaques, comme un mur ou une meurtrière. Les bonus de couverture sont les suivants :

Couverture de 25% : –2 à la CA
Couverture de 50% : –4 à la CA
Couverture de 75% : –7 à la CA
Couverture de 90% : –10 à la CA

Dissimulation : La dissimulation désigne tout ce qui peut obscurcir la vision d'un adversaire, comme des branches d'arbre ou de la fumée, mais qui ne bloque pas physiquement les attaques (car sinon, ce serait une couverture plutôt qu'une dissimulation ; voir ci-dessus). Le MJ doit décider si le défenseur est dissimulé au quart (–1 à la CA), à la moitié (–2 à la CA), aux trois-quarts (–3 à la CA) ou aux neuf dixièmes (–4 à la CA).

TABLEAUX DES ATTAQUES ET DES JETS DE SAUVEGARDE DES MONSTRES

La plupart des monstres utilisent le tableau d'attaque des guerriers. A l'aide du tableau qui suit, le MJ doit convertir les Dés de Vie du monstre en un niveau équivalent :

DV du monstre	Niveau équivalent
Jusqu'à 1–1	0
1–1	1
1	2
1+1 à 2	3
2+1 à 3	4
3+1 à 4	5
4+1 à 5	6
5+1 à 6	7
6+1 à 7	8
7+1 à 8	9
8+1 à 9	10
9+1 à 10	11
10+1 à 11	12
11+1 à 12	13
12+1 à 13	14
13+1 à 14	15
14+1 à 15	16
15+1 à 16	17
16+1 à 17	18
17+1 à 18	19
18+1 à 19	20
19+1 ou plus	21

Le tableau précédent est également utilisé pour déterminer les jets de sauvegarde d'un monstre. La plupart des monstres utilisent le tableau des jets de sauvegarde des guerriers, mais le MJ doit faire preuve de discernement en la matière ; dans les cas où le monstre possède clairement les aptitudes d'une autre classe, il serait bien plus judicieux d'utiliser le tableau de cette classe. (Un chaman gobelin en est un bon exemple : celui-ci pourrait utiliser le tableau des jets de sauvegarde du clerc plutôt que celui du guerrier.)

Dans le cas des monstres puissants qui dupliquent les aptitudes de plusieurs classes, le tableau le plus favorable doit être utilisé. (Par exemple, un dragon lanceur de sorts fait ses jets de sauvegarde comme un magicien et comme un guerrier, en prenant le meilleur des deux.) Le niveau auquel des monstres lancent des sorts est normalement déterminé par leurs dés de vie, à moins que la description du monstre n'indique le contraire. Ainsi, par exemple, un dragon de 11 DV qui utilise la magie lancera des sorts comme un lanceur de sorts de niveau 12.

A la discrétion du MJ, les créatures énormes mais inintelligentes peuvent voir leur niveau équivalent réduit vis-à-vis des jets de sauvegarde. Des créatures telles que les dinosaures sont tout particulièrement adaptées à cette règle. A de plus rares occasions, il peut être approprié de réduire également le niveau effectif d'une créature vis-à-vis des tableaux d'attaque ; ce peut être le cas d'un dinosaure herbivore, par exemple.

Veuillez noter que certaines créatures disposent d'un bonus spécial à leur niveau d'attaque effectif. Les striges, par exemple, sont des créatures de 1+1 dé de vie mais qui attaquent avec un niveau équivalent de 5.

Généralement, le MJ doit tenir compte des situations qui pourraient fournir un bonus de positionnement. Si, par exemple, un groupe de monstres attaque le groupe depuis une position surélevée et en utilisant des lances, le MJ pourrait bien désirer augmenter leur niveau équivalent réel de 1 niveau.

INTIMIDATION DES MORTS-VIVANTS

Les clercs et les paladins peuvent intimider les morts-vivants, ce qui pousse ces derniers à fuir, voire même à être réduits en poussière, et ce par la seule puissance de la foi religieuse. Un clerc mauvais peut également intimider un paladin, mais il ne pourra pas détruire un paladin de cette façon. Les clercs mauvais peuvent choisir de contrôler les morts-vivants au lieu de les intimider. Si un clerc mauvais obtient un résultat égal à "D" sur le tableau, la créature morte-vivante tombe sous le contrôle du clerc pour une période de 24 heures. Normalement, 2d6 créatures sont affectées par une Intimidation des morts-vivants. Exceptions : seuls 1d2 paladins ou créatures de Type 13 sont affectés et les résultats égaux à "D" affectent 1d6+6 créatures.

Une intimidation dure 3d4 rounds. Tant qu'elle est intimidée, une créature doit s'éloigner du clerc le plus rapidement possible. Elle attaquera toute créature qui bloque directement sa voie d'issue ; autrement, elle n'attaquera pas.

Le clerc ou le paladin doit brandir son symbole saint pour pouvoir effectuer une tentative d'intimidation. Dans la plupart des cas, cela l'empêchera d'attaquer lors du même round et le clerc devra rengainer ou lâcher son arme (ou, sinon, il devra déposer son bouclier).

Pour intimider des morts-vivants, lancez un d20 sous le Tableau d'intimidation des morts-vivants. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre indiqué, la tentative réussit.

Exception : Il existe des religions pour lesquelles le symbole saint du clerc est également son arme (par exemple, certains MJ permettent aux clercs du dieu Thor de porter un marteau qui fasse également office de symbole saint). Dans ce cas, le clerc sera capable d'intimider les morts-vivants, tout en gardant son arme en main, bien que même cette situation ne permette pas au clerc d'attaquer et de tenter une intimidation au cours du même round. Si le clerc réussit une tentative d'intimidation, il peut en tenter une nouvelle lors du prochain round. Mais si le clerc échoue, aucune autre tentative d'intimidation ne pourra être effectuée lors de cette rencontre.

Règle optionnelle : Un clerc mauvais ne peut pas contrôler plus d'un nombre total de Dés de Vie de morts-vivants égal à son niveau d'expérience ; ainsi, un clerc mauvais de niveau 9 ne pourrait pas contrôler plus de deux nécrophages (de 4+3 DV), par exemple.

Tableau d'intimidation des morts-vivants

		Niveau du clerc										
Type de mort-vivant	**Exemple**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14-18**	**19 ou +**
Type 1	Squelette	10	7	4	I	I	D	D	D	D	D	D
Type 2	Zombi	13	10	7	I	I	D	D	D	D	D	D
Type 3	Goule	16	13	10	4	I	I	D	D	D	D	D
Type 4	Ombre	19	16	13	7	4	I	I	D	D	D	D
Type 5	Nécrophage	20	19	16	10	7	4	I	I	D	D	D
Type 6	Blême	—	20	19	13	10	7	4	I	I	D	D
Type 7	Ame-en-peine	—	—	20	16	13	10	7	4	I	I	D
Type 8	Momie	—	—	—	19	13	13	10	7	4	I	D
Type 9	Spectre	—	—	—	20	19	16	13	10	7	I	I
Type 10	Vampire	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
Type 11	Fantôme	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
Type 12	Liche	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
Type 13	Fiélon	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13

Dans le cas des clercs mauvais qui intimident des paladins, les paladins sont de Type 8 s'ils sont de niveau 1-2, de Type 9 s'ils sont de niveau 3-4, de Type 10 s'ils sont de niveau 5-6, de Type 11 s'ils sont de niveau 7-8, de Type 12 s'ils sont de niveau 9-10 et de Type 13 s'ils sont de niveau 11 ou plus. Cependant, les paladins ne peuvent pas être détruits par une tentative d'intimidation.

Si le résultat obtenu par le d20 est supérieur ou égal au nombre indiqué sur le tableau, la créature est intimidée et prendra la fuite.

Si le tableau indique un "I", la créature morte-vivante est automatiquement intimidée et prendra la fuite.

Si le tableau indique un "D", la créature morte-vivante est automatiquement détruite et s'écroulera en poussière.

Pour les clercs mauvais, un résultat égal à "D" indique que les morts-vivants sont placés sous les ordres du clerc pour une période de 24 heures.

DEGATS ET MORT

Lorsqu'un personnage ou une créature est touché, le montant des dégâts est déduit de ses points de vie. Lorsque ses points de vie atteignent 0, le personnage tombe inconscient et continuera de perdre un point de vie par round, du fait de son hémorragie, jusqu'à ce que mort s'ensuive (à –10 pv). Veuillez noter que tout dégât supplémentaire subi par un personnage inconscient (en dehors de l'hémorragie) le tuera instantanément. Cette hémorragie peut être stoppée immédiatement dans le même round au cours duquel une assistance quelconque est administrée au personnage blessé. Etre plongé dans l'inconscience de cette façon est particulièrement grave : même après être revenu à 1 pv ou plus (à l'aide d'un sort de soins, d'une potion ou du repos naturel), le personnage restera plongé dans le coma pendant 1-6 tours et devra se reposer pendant au moins une semaine avant d'être capable de recommencer à pratiquer n'importe quelle forme d'activité épuisante, tant mentalement que physiquement. Si un personnage est réduit à –6 pv ou moins, les cicatrices de la blessure seront probablement visibles pour le restant de la vie du personnage.

Les personnages qui sont tués peuvent être ramenés à la vie si un clerc de niveau suffisant pour pouvoir lancer le sort nécessaire est disponible (exception : les elfes n'ayant pas d'âme, ils ne sont pas affectés par les sorts *rappel à la vie* et *résurrection*). Si un tel personnage n'est pas disponible dans le groupe, comme ce sera le cas de la plupart des groupes de bas niveau, le groupe peut choisir de prendre contact avec un Grand Prêtre PNJ afin qu'il les aide à ramener un personnage d'entre les morts. Le PNJ demandera toujours une compensation financière pour une telle incantation, typiquement au moins 1 000 po.

GUERISON NATURELLE

Un personnage récupérera 1 point de vie par jour de repos ininterrompu. Si, toutefois, le personnage dispose d'un malus aux pv dû à sa Constitution, il devra se reposer pendant un nombre de jours égal à ce malus de Constitution avant que ses jours de repos ne commencent à faire effet sur les pv du personnage. Un personnage disposant d'une Constitution élevée bénéficie d'un avantage proportionné après s'être reposé pendant une semaine ; le nombre de pv récupérés lors de la deuxième semaine sera majoré d'un montant égal au

bonus de pv du personnage, et ce en début de semaine. Enfin, au bout de quatre semaines de repos, tout personnage, quel que soit le nombre de pv qu'il a perdu, reviendra à son montant de pv normal.

DEGATS DE SOUMISSION

Une arme peut être utilisée pour soumettre un adversaire plutôt que pour le tuer. Si le joueur le désire, les dégâts qu'il inflige peuvent être composés d'une moitié de dégâts "réels" et d'une moitié de dégâts de "soumission" qui ne sont pas létal. Les dégâts de soumission se récupèrent au rythme de 1 pv par heure.

Les monstres ne peuvent pas tous être soumis. Généralement, seuls les humanoïdes et les créatures spéciales telles que les dragons sont sujettes à de telles attaques. Certaines créatures peuvent volontairement accepter leur défaite sur la base des dégâts de soumission qu'elles subissent (ce qui est fréquent dans les tournois de chevaliers) mais, dans ce cas, la soumission doit être débattue avec l'adversaire à l'avance.

LES NIVEAUX D'ENERGIE VITALE ET L'ABSORPTION DE NIVEAU

Certains monstres, objets magiques et sorts ont le pouvoir d'absorber des "niveaux d'énergie vitale", de faire une "absorption de niveau" ou une "absorption d'énergie" (ces phrases sont interchangeables dans les règles d'OSRIC). Si un personnage joueur est la victime de l'absorption d'un niveau d'énergie vitale, il perd un niveau d'expérience complet et se retrouve placé au tout début du nouveau niveau. Si le personnage est multi-classé ou s'il possède des classes duelles, il perd alors le niveau d'expérience le plus élevé qu'il a atteint dans l'une de ses classes. Si le personnage dispose de deux niveaux identiques, la perte de niveau doit être déterminée aléatoirement. Un personnage joueur dont l'énergie vitale est absorbée au-dessous du niveau 1 est tué (et pourrait même se relever sous une forme ou une autre de créature morte-vivante). Les personnages non joueurs perdent un niveau ou un dé de vie, selon les cas.

LE MORAL

Certains monstres, tels que les trolls et la plupart des créatures mortes-vivantes, sont intrépides au point qu'elles n'ont jamais besoin de faire de jet de moral. La grande majorité, cependant, ne continuera pas de se battre si tout espoir de victoire est perdu, mais cherchera plutôt à effectuer une retraite, à se rendre ou à fuir. Le MJ détermine quand des jets de moral doivent être effectués. Généralement, un jet de moral doit être effectué lorsqu'il devient clair que les monstres perdent le combat ou qu'ils subissent des pertes inacceptables. Cependant, au cours d'un même combat, pas plus de deux jets de moral doivent être effectués ; si les monstres réussissent un deuxième jet de moral, on considère qu'ils sont fanatisés et qu'ils combattront jusqu'à la mort.

Le moral de base de la plupart des monstres est égal à 50%, plus 5% par dé de vie du monstre. (Ainsi, par exemple, un monstre de 8+1 dés de vie obtient un bonus de [8×5%=] +40%, pour un moral de base total de 90%.) Le MJ doit ensuite ajuster ce score de base en fonction du degré de couardise ou d'héroïsme du monstre, mais également en fonction des circonstances actuelles. Si, par exemple, le monstre est particulièrement peureux et qu'il combat des adversaires qui infligent beaucoup de dégâts à ses comparses sans qu'ils ne subissent eux-mêmes des pertes, le MJ pourrait alors lui imposer un malus de –30% à son jet de moral. Si, par contre, c'est une créature d'élite et qu'elle affronte des adversaires presque normaux, le MJ pourrait lui accorder un bonus de +10%.

Les personnages joueurs ne font pas de jets de moral. Cependant, les employés, les compagnons d'armes et les hommes d'armes doivent faire des jets de moral normaux. Dans ce cas, le moral du PNJ peut être affecté par le score de Charisme de son seigneur et/ou par la conduite de celui-ci vis-à-vis du PNJ ; l'alignement du compagnon d'armes peut également entrer en ligne de compte. (En principe, des compagnons d'armes Chaotiques Mauvais sont bien plus susceptibles de trahir leurs maîtres que des compagnons d'armes Loyaux Bons.)

Effets d'un jet de moral raté : Les créatures qui ratent leur jet de moral avec une marge d'échec de 25% ou moins chercheront généralement à effectuer une retraite. Si elles échouent de 26% à 50%, elles prendront généralement la fuite ; un échec de 51% ou plus signifie que les créatures se rendent. Cependant, le MJ devrait faire preuve de logique lorsqu'il applique cette règle, en prenant en compte l'Intelligence de la créature et les connaissances de celle-ci. Une créature acculée dans un coin et qui ne peut pas fuir, par exemple, ou un monstre qui sait que ses adversaires se déplacent plus vite que lui, cherchera à se rendre plutôt que de tenter une fuite futile.

Pas de quartier : Toute créature sujette aux règles du moral et qui est témoin d'une reddition rejetée, qui voit un prisonnier se faire tuer par le parti adverse ou qui a des raisons de croire qu'elle sera exécutée si elle se rend, ne se rendra jamais, quelles que soit les autres circonstances. Une telle créature se battra jusqu'à la mort si elle ne peut pas prendre la fuite.

Tableau des modificateurs usuels aux jets de moral (tous sont cumulatifs)

Situation	Modificateur
Par ami tué, soumis à reddition ou en fuite	+5%
25% de pertes dans son propre camp	+5%
Infériorité numérique	+10%
50% de pertes dans son propre camp	+15%
Grande infériorité numérique (à 2 contre 1, voire plus)	+20%
Le chef/meneur d'hommes est hors de combat	+25%
Par ennemi tué, soumis à reddition ou en fuite	–5%
Le camp de la créature a infligé 25% de pertes	–5%
Supériorité numérique	–10%
Le camp de la créature a infligé 50% de pertes	–15%

POISONS, MALADIES ET FOLIES

Les poisons couramment rencontrés lors des parties compatibles avec le jeu OSRIC comprennent les venins animaux (comme les morsures de serpent ou d'araignée), les toxines végétales (souvent utilisées pour enduire les aiguilles empoisonnées des pièges) et les poisons essentiellement magiques tels que les nuages de gaz empoisonné. En général, lorsqu'un personnage joueur ingère ou inhale le poison, ou que celui-ci pénètre dans son système sanguin, il doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison (parfois avec un modificateur — de +2 pour une toxine relativement faible, comme celle d'une grosse araignée, jusqu'à –4 pour une toxine particulièrement létale). Si le jet de sauvegarde échoue, le personnage meurt.

En pratique, la mort causée par le poison n'est pas instantanée, bien que le personnage soit typiquement et immédiatement en incapacité d'agir. Il y a le temps de lancer sur le personnage un

sort de *retardement du poison* ou de *contre-poison*, si cela est fait raisonnablement tôt (disons environ 15 minutes, en fonction de la force du venin ou de la toxine en question).

Si le personnage meurt à cause d'un poison, son système sanguin doit être purgé de ce poison d'une manière ou d'une autre, car sinon tout *rappel à la vie* ou *résurrection* échouera.

En règle générale, les personnages ne peuvent pas utiliser des poisons aussi facilement que des monstres. Typiquement, et pour les besoins du jeu, le venin extrait des glandes venimeuses d'une créature commencera immédiatement à perdre de son efficacité et sera complètement dénaturé en l'espace de quelques heures. Certains personnages — souvent des assassins — peuvent apprendre à créer des toxines à base de végétaux ; ces toxines peuvent durer plus longtemps si elles sont conservées de la bonne façon, mais les toxines létales devront toujours être manipulées avec grand soin. Dans le cas de toute activité concernant un poison, le MJ devra déterminer si cette activité fait courir un risque au manipulateur : celui-ci pourrait bien recevoir une minuscule coupure toxique (ce qui lui vaudrait de faire immédiatement un jet de sauvegarde). Certaines classes de personnage d'alignement bon, comme les paladins, ne peuvent pas utiliser de poisons et s'opposeront à ce que leurs compagnons en utilisent.

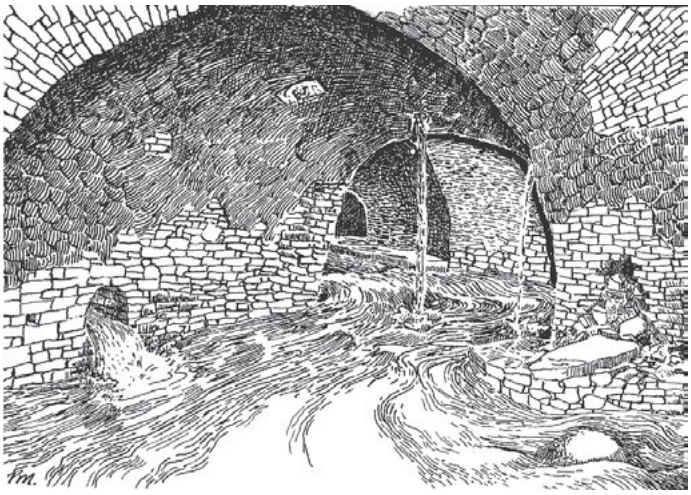
Enfin, certaines créatures — particulièrement les créatures puissantes telles que les dragons — sont si grandes et la chimie de leur organisme est si différente que les poisons ne fonctionneront pas contre elles.

Ici, le principe veut que les poisons aux mains des personnages joueurs déséquilibrent le jeu de façon indésirable, et donc les joueurs devraient être dissuadés de les utiliser.

Dans les parties compatibles avec OSRIC, les maladies sont souvent véhiculées par des monstres tels que les momies et les rats géants ; dans ce cas, les chances de contracter une maladie et les effets de celle-ci sont fournis dans la description de la créature appropriée. Il existe quelques autres situations où des maladies peuvent être contractées ; ces situations sont clarifiées ci-dessous.

Tout d'abord, un fléau (telle que la peste bubonique médiévale ou la Peste Noire) peut, à l'occasion, se répandre à travers tout le pays. Un personnage qui entre en contact avec un tel fléau doit faire un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas y succomber. Si le personnage réussit son jet, tout jet de sauvegarde ultérieur contre la même maladie sera effectué avec un bonus de +4. S'il rate son jet, une période d'incubation de 2d8 jours s'ensuit ; au terme de cette période, il subira un malus de –1d6 à toutes ses caractéristiques et à tous ses jets de dés pour toute la durée de la maladie, qui dure 2d8 jours. Si la durée de la maladie est égale à "8", le personnage meurt au terme de cette période ; dans le cas contraire, il récupère au rythme de 1 point de malus de moins chaque jour, jusqu'à sa guérison totale. Les futurs jets de sauvegarde contre la même maladie seront effectués avec un bonus de +4.

Deuxièmement, certaines blessures peuvent s'infecter. Cela se produit lorsque le MJ pense que c'est approprié mais, en général, lorsqu'un personnage arborant une plaie ouverte entreprend une activité à haut risque (comme explorer des égouts), un jet de sauvegarde contre le poison devrait être demandé ; si ce jet échoue, la plaie du personnage s'infecte. Les effets d'une infection, en termes de jeu, sont les mêmes que ceux d'un fléau, sauf que le temps d'incubation se mesure en heures plutôt qu'en jours.



La folie est rendue possible par certains sorts ou par les attaques de certains monstres. Un personnage qui devient fou recevra l'une des folies présentées dans le tableau suivant. Le type de folie peut soit être choisi par le MJ, soit déterminé aléatoirement.

d%	Folie
01-06	Agoraphobie
07-13	Alcoolisme
14-20	Amnésie
21-26	Anorexie
27-33	Catatonie
34-40	Claustrophobie
41-46	Démence
47-54	Manie homicide
55-60	Kleptomanie
61-66	Maniaco-dépressif
67-74	Mégalomanie
75-80	Paranoïa
81-86	Mensonges pathologiques
87-93	Phobie
94-97	Schizophrénie
98-00	Manie suicidaire

Note : La section qui suit a pour but de décrire la folie en termes de jeu et pour le jeu. Dans la réalité, la folie mentale est très différente de cette description. Il n'est pas dans notre intention de nous montrer insensibles envers ceux qui souffrent de folies mentales dans la vie réelle.

Agoraphobie : Un individu agoraphobe ne s'aventurera pas à l'extérieur ou dans de vastes espaces ouverts, en tout cas pas de son plein gré. Si on l'oblige à sortir, le malade peut (50%) devenir violent.

Alcoolisme : Un personnage alcoolique a besoin de boissons fortes tous les jours et peut devenir violent (50%) si on les lui refuse. Au moins une fois par jour, et chaque fois que de l'alcool est disponible (comme, par exemple, lorsqu'il se trouve à proximité d'un pub ou d'une taverne), le personnage doit boire un coup. Après avoir bu, il y a 3 chances sur 6 que le personnage insiste pour continuer à boire. Ce comportement continuera jusqu'à ce que le personnage s'écroule sous les effets de l'alcool.

Amnésie : L'amnésie est particulièrement dangereuse pour les lanceurs de sorts. Chaque fois que le personnage tente de lancer un sort, il y a 50% de chances pour que ce sort ait été effacé de sa mémoire ; dans ce cas, il ne pourra pas s'en souvenir, à moins qu'il ne le mémorise à nouveau. Les compétences martiales peuvent elles aussi être oubliées ; par contre, le personnage peut relancer le d% chaque matin pour voir si la compétence lui est revenue en tête.

Anorexie : Un personnage anorexique refusera toute forme de nourriture ou de nutriments et, si on l'oblige à manger, il y a 50% de chances qu'il se force à vomir.

Catatonie : Un personnage catatonique perd toute volonté et il y a 50% de chances qu'il ignore toute situation donnée, estimant qu'elle lui importe peu.

Claustrophobie : Particulièrement gênante dans les donjons, la claustrophobie est l'inverse de l'agoraphobie. Un personnage claustrophobe ne s'aventurera pas dans des espaces clos, du moins pas de son plein gré, et ira jusqu'à se battre pour leur échapper. S'il se trouve dans un espace clos, il y a 50% de chances que le malade devienne violent.

Démence : Un personnage dément perd 1d6 points d'Intelligence, 1d6 points de Sagesse et 1d6 points de Charisme.

Manie homicide : Le personnage ressent un désir insatiable de tuer. La victime doit faire partie de la même race que le personnage atteint de cette folie et, normalement (75%), être du sexe opposé. Tant qu'il n'est pas guéri, il doit tuer au moins une fois par semaine.

Kleptomanie : Le personnage ressent un désir insatiable de voler. Il saisira la moindre opportunité pour empocher une pierre précieuse, une pièce ou un petit objet magique. Si les objets volés sont repris au personnage, il y a 50% de chances qu'il devienne violent.

Maniaco-dépressif : Lors de sa phase maniaque (qui dure 2d6 jours), le personnage deviendra très excité au sujet de quelque chose — pratiquement n'importe quoi fera l'affaire. Il choisira un but (qui pourrait être particulièrement inapproprié) et se consacrera totalement à son accomplissement. Ensuite, vient une phase intermédiaire, qui dure 2d6 jours, puis une phase dépressive au cours de laquelle le personnage pensera toujours qu'il n'y a aucune chance de réussite. Un personnage dépressif souhaitera garder le gîte dans un endroit sûr, et au lit si possible. La phase dépressive dure 2d6 jours, suivie par une autre phase intermédiaire de 2d6 jours, avant que le cycle ne recommence depuis le début.

Mégalomanie : Le personnage croit qu'il est le meilleur — en tous points. Il exigera d'être le meneur du groupe, donnera des ordres péremptoires aux autres membres du groupe, et il y a 50% de chances que le mégalomane devienne violent si l'on n'obéit pas à ses ordres. La moindre suggestion qui indiquerait qu'il n'est pas le meneur et/ou qu'il n'est pas la personne la mieux qualifiée pour une tâche en particulier provoquera toujours une crise de violence de la part du mégalomane.

Paranoïa : La paranoïa est très dangereuse dans les situations aventureuses. Le paranoïaque croit "qu'ils" en ont après lui et il suspectera tout le monde de travailler pour "eux" — particulièrement les autres membres du groupe. En général, le paranoïaque désobéira aux ordres et ignorera les suggestions, en partant du principe qu'ils sont destinés à lui nuire. Enfin, le personnage finira par fuir son groupe ou son cercle social normal.

Mensonges pathologiques : Un menteur pathologique est plus intéressé par la duperie que par le mensonge. Ainsi, il est capable de dire la vérité, mais uniquement s'il pense qu'il ne sera pas crû. Autrement, le personnage atteint de cette folie devra mentir à toutes les questions.

Phobie : Le personnage ressent une peur terrible et complètement irrationnelle vis-à-vis d'une substance, d'une créature ou d'une situation en particulier.

Schizophrénie : La personnalité du personnage se scinde en 1d3 personnalités distinctes, qui peuvent chacune être d'un alignement différent, voire même d'une classe différente. En général, ces personnalités ne sont pas conscientes de l'existence des autres personnalités.

Manie suicidaire : Le personnage est enclin à se faire du mal. Il ne fuira jamais ni d'un combat, ni devant n'importe quel type de situation dangereuse. Devant une fosse ou un gouffre, le personnage atteint de cette folie doit sauter par-dessus ; face à un coffre, il doit l'ouvrir ; face à un ennemi, il doit l'affronter, etc.

EMPLOYES ET COMPAGNONS D'ARMES

Au fur et à mesure que les personnages gagnent en richesse et en puissance, il est de plus en plus probable qu'ils aient besoin des services semi-permanents de différents types de personnages non joueurs. En plus d'associations et de patronages moins formels, un personnage peut espérer avoir l'opportunité d'acquérir et de conserver des employés et des compagnons d'armes. En général, mais pas dans tous les cas, les employés sont des personnages sans classe de niveau zéro et qui sont incapables de progresser en termes de niveau, tandis que les compagnons d'armes sont des personnages possédant une classe et qui, bien qu'initialement de bas niveau, sont capables de voir leur niveau progresser.

Dans presque tous les cas, les employés et les compagnons d'armes doivent être entièrement équipés par ceux qu'ils servent et leur présence constitue leur seule contribution. Si un personnage cherche à engager les services d'un personnage non joueur qui serait déjà équipé, le maître de jeu devrait s'assurer que la valeur de tout équipement soit payé au futur serviteur sous forme d'indemnité, et ce avant même le début de sa prise de service.

En général, on considère que les employés sont tous humains ; si l'on recherche des employés non humains, les coûts, les termes du service et la disponibilité appropriés devront alors être déterminés en accord avec les dictats du milieu concerné.

EMPLOYES ORDINAIRES

Les services à court terme de simples artisans et ouvriers sont relativement faciles à trouver dans de grosses communautés, mais même de petits villages sont généralement capables de fournir quelques employés de ce genre. Il est plus difficile de trouver des individus qui acceptent de prendre du service pour plus de quelques jours, surtout si cela implique de voyager sur des distances considérables. Si un service à long terme est proposé, il est probable que seulement un employé sur six acceptera, bien qu'une offre monétaire supplémentaire puisse augmenter les probabilités qu'ils acceptent. Dans des circonstances normales, une offre raisonnable pourrait se chiffrer à deux ou trois jours de paye supplémentaires, ce qui poussera probablement un employé sur deux à accepter.

Les salaires ne tiennent pas compte du prix des matériaux investis dans les constructions ou dans la fabrication des objets. Le chiffrage de tels coûts est principalement laissé aux soins de chaque maître de jeu, mais il semble raisonnable de considérer que ce coût, pour un objet, soit d'environ dix pourcents du prix du produit fini. En outre, les salaires mensuels partent du principe que l'employé se voit attribué un logement et que ses autres besoins quotidiens sont pris en charge ; si ce n'est pas le cas, le maître de jeu devra alors tenir compte de ce manque.

Employé	Salaire quotidien	Salaire mensuel
Caravanier	2 pa	30 pa
Cocher	5 sp	100 pa
Couturier	2 pa	30 pa
Cuisinier	1 pa	20 pa
Domestique	3 pa	50 pa
Enlumineur	10 pa	200 pa
Maçon	4 pa	60 pa
Maroquinier	2 pa	30 pa
Menuisier	3 pa	40 pa
Ouvrier	1 pa	20 pa
Palefrenier	1 pa	20 pa
Porteur de torche	1 pa	20 pa

Caravanier : Habitué à charger, conduire et décharger différents types de bêtes de somme.

Cocher : Conducteurs expérimentés de charrettes et de chariots, les cochers sont généralement experts pour charger et décharger leurs véhicules, ainsi que pour diriger les animaux auxquels ils sont habitués.

Couturier : Doué pour réparer et fabriquer des vêtements ou tout autre objets en tissu, tels que surcots, capes et chapeaux ; les services d'un couturier sont également nécessaires pour la fabrication de différents types d'armures et de couvertures en textile.

Cuisinier : Habitué à la préparation de différents types de plats, un bon cuisinier connaît parfois aussi quelques rudiments d'herboristerie.

Domestique : Faisant typiquement office de valets, de majordomes, de femmes de chambre, de messagers ou de simples laquais, les domestiques ont pour tâche de pourvoir aux besoins de leur maître.

Enlumineur : Expert en peinture de signes et en enluminure de pièces héraldiques, entre autres tâches similaires.

Maçon : Experts dans le travail de la pierre ou du plâtre, les maçons sont essentiels dans la construction de nombreux bâtiments et fortifications de taille raisonnable.

Maroquinier : Capable de fabriquer toute une gamme de produits en cuir, comme des sacs, des ceintures ou du matériel d'équitation ; un maroquinier est indispensable pour la confection de fourreaux, de gaines, de boucliers, ainsi que pour les différentes parties en cuir des armes et des armures.

Menuisier : Doué pour le travail du bois, un menuisier peut être engagé pour construire des ouvrages allant de la simple table jusqu'à la palissade. Leur expertise est également précieuse pour la fabrication de boucliers et d'autres objets similaires.

Ouvrier : Sans compétence particulière, les ouvriers conviennent seulement aux tâches les plus ingrates ; cette catégorie comprend les porteurs, chacun pouvant porter jusqu'à 25 kg, ou bien le double si une perche ou tout autre appareillage similaire est utilisé.

Palefrenier : Habitué à prendre soin des chevaux, un palefrenier attentif peut généralement distinguer une bonne monture d'une mauvaise ; également appelé valet d'écurie.

Porteur de torche : Généralement payé pour porter une lanterne ou une torche, un porteur de torche typique est plutôt jeune, mais les individus plus âgés ne sont pas rares.

EMPLOYES PROFESSIONNELS

Obtenir les services d'artisans très compétents ou de serviteurs professionnels entraîne généralement une dépense considérable de temps et de ressources. Bien qu'il soit possible d'engager de tels employés pour de courtes périodes, peu d'entre eux accepteront de travailler pour moins d'un mois et la plupart espèrent servir considérablement plus longtemps. Il est par conséquent fréquent que des employés professionnels ne puissent être engagés que par des personnages joueurs ayant déjà construit une place forte ou assimilé. On considère que la maintenance d'une place forte comprend déjà la main d'œuvre ordinaire qui lui est nécessaire, mais les employés professionnels doivent être pris en compte séparément.

Bien qu'il soit probable que certains puissent être trouvés dans de petits villages, la probabilité de trouver des employés professionnels souhaitant entrer au service d'un personnage joueur est considérablement plus élevée dans les grosses communautés, comme les villes et les cités, où des candidats potentiels existent en plus grand nombre. L'endroit exact où des employés peuvent être trouvés est variable, mais les artisans sont généralement trouvés dans ou à proximité de leurs quartiers artisans respectifs, tandis que les mercenaires peuvent être trouvés dans des auberges et dans des tavernes. Le succès de leur recrutement dépend des termes offerts, en fonction des difficultés et des risques exposés lors de la proposition.

Les coûts mensuels répertoriés ci-dessous incluent les salaires, les vêtements, le logement et les provisions, ainsi que tout équipement de base, mais pas les dépenses comme les armes et les armures, qui sont obligatoires chez un homme d'armes et qui doivent être fournies séparément. En outre, comme pour les employés ordinaires, des dépenses supplémentaires doivent être engagées pour couvrir le prix des matériaux et des outils utilisés par les artisans pour fabriquer des objets, ou bien dans des cas spéciaux. Les coûts mensuels tiennent compte du fait que les employés en question sont logés dans ou près de la place forte d'un personnage joueur et pourraient donc ne pas suffire dans d'autres circonstances. Enfin, un salaire plus élevé, ou tout autre traitement de faveur, sera nécessaire pour améliorer le moral et la loyauté d'un employé.

Employé	Salaire mensuel
Alchimiste	6 000 pa
Armurier (armes)	2 000 pa
Armurier (armures)	2 000 pa
Bijoutier (tailleur de pierres précieuses)	2 000 pa
Espion	Spécial
Forgeron	600 pa
Ingénieur (architecte)	2 000 pa
Ingénieur (artilleur)	3 000 pa
Ingénieur (mineur or sapeur)	3 000 pa
Intendant	Spécial
Sage	Spécial
Scribe	300 pa

Alchimiste : Versé dans les mélanges et la création de différentes poudres, élixirs, onguents, baumes, pommades, huiles, essences et autres ingrédients profanes. Un magicien de niveau 7 a besoin de l'aide d'un alchimiste pour créer des potions magiques ; à partir du niveau 11, une telle assistance n'est plus nécessaire mais réduira de moitié le coût et le temps passé si elle est disponible. En général, les alchimistes doivent être recherchés dans les cités. Il est très peu probable qu'ils entreront au service d'un personnage joueur, à moins qu'ils ne soient engagés pour un an ou plus et qu'on ne leur fournisse un laboratoire bien fourni et une prime d'intéressement initiale pouvant aller jusqu'à une centaine de pièce d'or.

Armurier (armes) : Nécessaire à la production d'un armement complexe et à l'entretien des armes de tous soldats ; il doit y avoir au moins un tel armurier par tranche de 60 hommes d'armes engagés. Chaque armurier doit se voir attribuer une salle de travail et une forge, pour une dépense supplémentaire, mais les apprentis et les assistants éventuels sont pris en compte dans son salaire mensuel. S'il n'est pas occupé à autre chose et qu'on lui laisse un mois pour se préparer (ou un an dans le cas des arcs longs ou composites), un armurier peut fabriquer différentes armes au rythme indiqué ci-dessous et pour un coût déterminé par le maître de jeu. Un maroquinier est nécessaire pour la création des fourreaux et des gaines.

Type d'arme	Jours de fabrication
Arbalète lourde	2
Arc long	6-15
Arc composite	6-15
Cimeterre	3
Epée bâtarde	3¾
Epée courte	1½
Epée à deux mains	6
Epée large	2
Epée longue	2½
Autre arme	1

Hommes d'armes	Salaire mensuel	Coût de l'équipement	Vitesse de Déplacement	Classe d'armure	Dégâts	Incrément de porté
Artilleur	100 pa	25 po	27 m	7	1d6 ou 1d4	3 m
Arbalétrier	40 pa	31 po	27 m	7	1d4+1 ou 1d6	18 m
Arbalétrier (cavalier)	80 pa	197 po	72 m ou 27 m	7	1d4+1 ou 1d6	18 m
Archer (arc court)	40 pa	34 po	27 m	7	1d6	15 m
Archer (arc long)	80 pa	79 po	27 m	7	1d6	18 m
Archer (cavalier)	120 pa	196 po	72 m ou 27 m	7	1d6	15 m
Capitaine	Spécial	selon le type	selon le type	selon le type	selon le type	selon le type
Cavalier lourd	120 pa	675 po	45 m ou 18 m	4	2d4+1 ou 2d4	NA
Cavalier moyen	80 pa	465 po	54 m ou 27 m	5	2d4+1 ou 1d8	NA
Cavalier léger	60 pa	294 po	72 m ou 27 m	6	2d4+1 ou 1d6	3 m
Fantassin léger	20 pa	32 po	27 m	6	1d6	4,5 m
Fantassin léger (cavalier)	40 pa	69 po	72 m ou 27 m	6	1d6	4,5 m
Fantassin lourd	40 pa	62 po	18 m	6	1d10 ou 1d6	NA
Fantassin lourd (cavalier)	60 pa	99 po	72 m ou 18 m	6	1d10 ou 1d6	NA
Frondeur	60 pa	28 po	27 m	6	1d4+1 or 1d6	10,5 m
Lieutenant	Spécial	selon le type	selon le type	selon le type	selon le type	selon le type
Piquier	60 pa	59 po	18 m	6	1d6+1 ou 1d6	NA
Sapeur	80 pa	25 po	27 m	7	1d6 ou 1d4	3 m
Sergent	Spécial	selon le type	selon le type	selon le type	selon le type	selon le type

Hommes d'équipage	Salaire mensuel	Coût de l'équipement	Vitesse de Déplacement	Classe d'armure	Dégâts	Incrément de porté
Combattant marin	60 pa	70 po	18 m	5	1d6	4,5 m ou 3 m
Lieutenant	Spécial	selon le type	selon le type	selon le type	selon le type	selon le type
Maître	Spécial	selon le type	selon le type	selon le type	selon le type	selon le type
Marin	40 pa	20 po	36 m	9	1d6 ou 1d4	3 m
Rameur	100 pa	35 po	27 m	6	1d6 ou 1d4	3 m
Second	600 pa	selon le type	selon le type	selon le type	selon le type	selon le type

A la discrétion du maître de jeu, des armuriers spécialisés peuvent être nécessaires pour la fabrication de certaines armes. Par exemple, un forgeur de lames pour la fabrication d'épées et de dagues, ou un fabriquant d'arcs et de flèches pour le découpage des arcs, la construction des arbalètes et la fabrication des flèches. Dans tous les cas, obtenir les services à plein temps d'un armurier devrait toujours être une tâche quelque peu difficile.

Armurier (armures) : Nécessaire à la production et à l'entretien des armures et des boucliers ; pour chaque tranche de 60 hommes d'armes ou de chevaux de guerre pourvus de bardes, il doit y avoir au moins un tel armurier de disponible. Chaque armurier doit se voir attribuer une salle de travail et une forge, pour une dépense supplémentaire, mais les apprentis et les assistants éventuels sont pris en compte dans son salaire mensuel. S'il n'est pas occupé à autre chose et qu'on lui laisse une semaine pour se préparer, un armurier dont le talent est suffisant peut fabriquer différents articles au rythme indiqué ci-dessous ; le MJ doit déterminer les coûts supplémentaires inhérents ainsi que le niveau de compétence atteint par un armurier donné.

Type d'armure	Jours de fabrication	Niveau de compétence	Employés nécessaires
Petit casque	2	Elevé	Armurier
Grand casque	10	Elevé	Armurier
Gambeson matelassé	30	Faible	Couturier
Armure de cuir	10	Faible	Armurier, maroquinier
Armure annelée	20	Faible	Armurier, couturier, maroquinier
Armure de cuir cloutée	15	Faible	Armurier, couturier, maroquinier
Armure d'écailles	30	Faible	Armurier, couturier, maroquinier
Armure de mailles	45	Moyen	Armurier
Clibanion	20	Faible	Armurier, forgeron, maroquinier
Crevice	30	Elevé	Armurier
Armure à plaques	90	Elevé	Armurier
Grand bouclier	2	Elevé	Armurier, menuisier
Petit bouclier	1	Elevé	Armurier, menuisier

Un armurier nain a plus de chances d'être de niveau de compétence élevé et est deux fois plus efficace, mais il exige trois fois le salaire mensuel normal ; en outre, un nain a peu de chances de servir plus d'un an à la fois. Un armurier gnome a légèrement plus de chances d'être de niveau de compétence élevé et son efficacité est améliorée de 50%, mais il exige deux fois le salaire ordinaire. Les services d'un armurier elfe ne peuvent être loués que pour cinq fois le salaire usuel, mais il fabriquera de la maille de la plus haute qualité et réduira de moitié le temps de production.

Bijoutier et tailleur de pierres précieuses : Capable d'évaluer rapidement et avec précision la valeur de la plupart des pierres précieuses, des bijoux et des autres objets précieux, un bijoutier est également à même de réparer, d'améliorer ou de créer de toutes pièces des objets ornementés et des bijoux. Des tâches simples, comme fixer une pierre dans la poignée d'une épée ou forger un simple anneau, peuvent prendre quelques jours, voire une semaine, tandis que des entreprises plus complexes, comme fabriquer un bracelet de pierres précieuses, peuvent prendre jusqu'à un mois ; bien entendu, des objets vraiment opulents et complexes pourraient prendre un an de travail, voire plus.

Souvent, un bijoutier est également compétent dans la taille des pierres précieuses ; tout comme leur travail de bijoutier leur permet d'augmenter la valeur d'un objet, leur travail de tailleur de pierres précieuses leur permet d'augmenter la valeur de pierres mal taillées, généralement celles dont la valeur est inférieure à 5 000 po. Cependant, le niveau de compétence d'un individu dans chacune de ces deux professions varie et doit être déterminé par le maître de jeu. Un nain de cette profession possède souvent un plus haut degré d'aptitude générale qu'un humain, mais il exige deux fois le salaire normal. Un gnome ne sera pas plus habile qu'un bijoutier humain, mais il sera généralement encore plus doué qu'un nain en matière de taille des pierres précieuses et pourra demander lui aussi le double du salaire normal.

Equipage de navire : La disponibilité des équipages et des navires dans un port donné et leur désir d'entrer au service d'un personnage joueur sont laissés à la discrétion du maître de jeu. Normalement, un vaisseau doit être adapté aux eaux dans

lesquelles il ira s'aventurer et l'équipage recruté doit être à la fois adapté au bateau et familier avec son maniement ; un équipage mixte, par exemple, est nécessaire dans le cas des vaisseaux qui utilisent à la fois des voiles et des rames. Un vaisseau et un équipage adapté au voyage fluvial sera inadapté aux voyages côtiers, tout comme un bateau conçu pour le commerce côtier sera inutile en haute mer. Si n'importe lequel de ces critères n'est pas satisfait, il y aura une probabilité non négligeable qu'une mésaventure se produise.

Tout navire, quelle que soit sa taille, nécessite un maître, au moins un lieutenant et un second. Dans tous les aspects autres que ceux qui sont exposés ci-dessous, ces officiers correspondent, respectivement, au capitaine, au lieutenant et au sergent mercenaires. Le maître d'un bateau s'attendra à recevoir une demi-part des trésors pris pour chaque part entière qu'un personnage joueur recevra ; de même, chaque lieutenant s'attendra à recevoir un dixième de part et un second, un quinzième de part, tandis qu'au moins un dixième de part supplémentaire devra être distribué entre les membres de l'équipage.

- **Combattant marin :** Principalement entraînés à repousser et à effectuer des manœuvres d'abordage, les combattants marins combattent en ordre serré, tout comme les fantassins lourds. Leur équipement typique comprend une armure d'écailles, un grand bouclier, une lance, une épée courte et une hachette.
- **Lieutenant :** Equivalent à un guerrier de niveau 2 ou 3, un lieutenant est cependant incapable de progresser de niveau de façon conventionnelle. Au moins un lieutenant est nécessaire pour chaque tranche (ou fraction) de 20 hommes d'équipage sur un navire, sans compter les seconds. Le salaire mensuel exigé par un lieutenant est égal à son niveau multiplié par 100 po.
- **Maître :** Equivalent à un guerrier de niveau 5 à 8, un maître est cependant incapable de progresser de niveau de façon conventionnelle. Un bateau doit être dirigé par un maître du type approprié si l'on souhaite éviter tout désastre inutile. Le salaire mensuel exigé par un capitaine est égal à son niveau multiplié par 100 po.
- **Marin :** Nécessaires au maniement de la plupart des vaisseaux à voiles, les marins peuvent se battre comme des fantassins légers, mais ils refuseront de porter des armures. Leur équipement typique comprend un petit bouclier, une épée courte et une dague.
- **Rameur :** Habitués à de longues périodes passées à souquer ferme, les rameurs sont bien payés et peuvent se battre comme des fantassins lourds. Leur équipement typique comprend une armure de cuir cloutée, un petit bouclier, une épée courte et une dague.
- **Second :** Equivalent à un guerrier de niveau 1, un second est cependant incapable de progresser de niveau de façon conventionnelle. Au moins un second est nécessaire pour chaque tranche (ou fraction) de 10 hommes d'équipage sur un navire.

Espion : Recruté pour surveiller en secret les actions des autres et pour recueillir des informations, un espion peut être n'importe qui : de la femme de chambre sous-payée et malheureuse jusqu'au voleur ou à l'assassin professionnel. Un personnage joueur souhaitant engager les services d'un informateur potentiel doit interpréter sa propre démarche et se montrer convaincant. Les honoraires varient beaucoup : peut-être d'une centaine de pièces d'or à plusieurs milliers, en fonction de l'individu et de la difficulté de la tâche à accomplir. La probabilité de base pour remplir une mission avec succès varie entre 10% et 50%, en fonction de sa complexité, et est modifiée en fonction de la classe et du niveau de l'espion. Un personnage qui est souvent impliqué dans des affaires de subterfuge peut être traité comme un espion de niveau équivalent au nombre de missions qu'il a accompli avec succès, dans des limites raisonnables. Bien sûr, il y a toujours un risque faible qu'un espion soit découvert, tout particulièrement lors d'une mission longue et complexe, et un échec peut entraîner sa disparition sa mort ou sa trahison.

Forgeron : Essentiel pour l'entretien d'une place forte et des éventuels soldats qui pourraient y résider ; au moins un forgeron doit être engagé pour répondre aux besoins de chaque tranche de 120 hommes et chevaux, mais il doit y en avoir au moins un dans chaque place forte. Une salle de travail et une forge doivent être fournies à chacun d'entre eux. Si le temps nécessaire est disponible, un forgeron peut fabriquer des armes simples, au rythme indiqué ci-dessous et à un prix déterminé par le maître de jeu.

Type d'arme	Jours de fabrication
Pointe de flèche	1
Pointe de carreau	1
Lance	2
Etoile du matin	2
Fléau	5
Arme d'hast	5

Un forgeron nain est trois fois plus efficace qu'un humain, mais exigera dix fois le salaire normal. Un forgeron gnome est deux fois plus efficace qu'un humain, mais exigera quatre fois le salaire normal.

Ingénieur (architecte) : Nécessaire pour réussir à construire n'importe quel type de structures, sauf les plus simples. Un architecte nécessite d'être payé au mois, même pour des projets courts, et s'attend à recevoir une somme supplémentaire égal au dixième du prix du bâtiment. Si le site de construction n'a pas été approuvé par un architecte, il y a trois chances sur quatre pour que toute structure s'effondre dans le mois ou dans les années qui suivent sa construction.

Ingénieur (artilleur) : Obligatoire pour la construction et le maniement correct des engins de siège, comme le trébuchet ou la baliste. Toute tentative de fabriquer ou d'utiliser correctement de telles armes sans l'aide d'un tel ingénieur échouera à coup sûr. S'il est employé seulement pour quelques mois d'affilé, ce spécialiste exigera un meilleur salaire, peut-être jusqu'à 60% de plus que le salaire standard.

Ingénieur (mineur or sapeur) : Indispensable à la direction de toute opération de mines, de construction souterraine ou de travaux de siège et de contre-siège, et qui concerne les tranchées, les fortifications, les tours d'assaut et tout autre dispositif de siège similaire. Un ingénieur nain est nécessaire si des mineurs nains sont engagés ; il exigera deux fois le salaire normal, mais il améliorera la productivité des mineurs humains de 20%.

Intendant : Responsable de l'administration d'une place forte en l'absence ou lors de l'indisponibilité d'un personnage joueur, un intendant occupe une position de grand prestige et de grande confiance. Généralement, un tel individu est promu à ce poste depuis la position de capitaine mercenaire, et, à compter de cet instant, il n'appréciera pas qu'on lui demande de reprendre ce rôle, même temporairement. Tant qu'il opère à l'intérieur des murs de la place forte, un intendant est capable de mener 40 hommes d'armes et 2 lieutenants pour chacun de ses niveaux d'expérience, ainsi que le nombre nécessaire de sergents. Pourvu qu'une forteresse soit correctement approvisionnée (en biens et en hommes) et soutenue au moment de son entrée en fonction, un intendant veillera à ce que cela reste ainsi par la suite. Bien entendu, si un personnage joueur espère que ses protégés résistent vigoureusement contre toute action ennemie en son absence, ou lors de son indisponibilité, il doit s'assurer que la loyauté de tels hommes soit fortement maintenue. Le salaire mensuel d'un intendant est égal à son niveau multiplié par 100 po.

Mercenaires : Le nombre, le type et la fréquence des hommes d'armes disponibles dans une communauté donnée sont laissés à la discrétion du maître de jeu, mais un tableau est fourni ci-dessous pour lui suggérer quelques probabilités typiques. En général, lorsqu'un groupe de six à dix mercenaires du même type est rencontré, ils seront menés par un sergent ; des groupes plus importants seront menés par un lieutenant ou un capitaine, selon les cas, et comprendront suffisamment de sergents pour garder en ordre les troupes régulières. Un officier (un capitaine, par exemple) doit être présent pour chaque troupe de mercenaires qu'un personnage joueur souhaite engager.

d%	Type	01-40	41-70	71-90	91-00
01-04	Archer (arc long)	1d6	2d6	3d6	4d6
05-10	Archer (arc court)	2d6	3d6	4d6	5d6
11	Archer (arc court) (cavalier)	1d3	1d6	2d6	3d6
12-17	Arbalétrier	2d6	3d6	4d6	5d6
18-21	Arbalétrier (cavalier)	1d6	2d6	3d6	4d6
22-24	Frondeur	1d3	1d6	2d6	3d6
25-35	Fantassin lourd	1d6	3d6	5d6	10d6
36-38	Fantassin lourd (cavalier)	1d3	1d6	2d6	3d6
39-45	Fantassin léger	1d6	2d6	3d6	4d6
46-49	Fantassin léger (cavalier)	1d6	2d6	3d6	4d6
50-52	Piquier	1d6	3d6	5d6	7d6
53-57	Cavalier lourd	1d3	1d6	2d6	3d6
58-65	Cavalier moyen	1d3	1d6	2d6	3d6
66-77	Cavalier léger	1d6	2d6	3d6	5d6
78-79	Artilleur	1	2	3	4
80-81	Sapeur	1d2	2d2	3d2	4d2
82	Capitaine	1	1	1	1
83	Lieutenant	1	1	1	1
84-88	Sergent	1	1	1d2	1d3
89-90	Au choix (à distance)	Var.	Var.	Var.	Var.
91-96	Au choix (fantassins)	Var.	Var.	Var.	Var.
97-99	Au choix (cavaliers)	Var.	Var.	Var.	Var.
00	Au choix	Var.	Var.	Var.	Var.

La majorité des hommes d'armes réguliers sont des personnages de niveau 0 possédant 1d4+3 points de vie ; si l'on désire engager des soldats plus expérimentés, le maître de jeu devra alors décider de la fréquence de leur disponibilité et du salaire qu'ils réclameront, en accord avec le milieu de la campagne. De même, la perspective de lever des milices et des troupes n'est pas traitée ici ; leur qualité dépend de nombreux facteurs, mais elle sera dans la plupart des cas inférieure à celle des soldats professionnels.

A l'instar de la plupart des employés ordinaires, bien peu d'hommes d'armes accepteront de servir pour des périodes de moins d'un mois, et les sergents, les lieutenants et les capitaines n'accepteront jamais de servir pour une durée aussi courte. Les mercenaires qui sont engagés à court terme accepteront rarement d'accomplir des devoirs dangereux, à moins d'être payés considérablement plus que la somme normale ; en fait, 30 fois le salaire quotidien sera généralement exigé.

- **Artilleur :** Obligatoires pour le maniement des engins de siège et autre armes de guerre ; si les circonstances sont désespérées, les artilleurs peuvent se battre à la manière des fantassins légers. Leur équipement typique comprend une armure de cuir cloutée, une épée courte et une dague.
- **Arbalétrier :** Rompus à l'utilisation des arbalètes et aptes à se battre comme des fantassins légers si le besoin s'en fait sentir. Un arbalétrier lourd aura souvent besoin qu'un fantassin léger le protège de son bouclier lorsqu'il encharge son arbalète. Leur équipement typique comprend une armure de cuir cloutée, une arbalète légère, un carquois avec douze carreaux légers et une hachette.
- **Arbalétrier (cavalier) :** Entraînés à tirer et à recharger des arbalètes légères depuis le dos d'un cheval, ces arbalétriers sont également aptes à se battre au corps-à-corps si le besoin s'en fait sentir. Leur équipement typique comprend un cheval de guerre léger (et son harnachement), une armure de cuir cloutée, une arbalète légère, un carquois avec douze carreaux légers et un pic léger.
- **Archer (arc court) :** Compétents dans l'utilisation des arcs, ces archers peuvent également se battre comme des fantassins légers, mais chercheront à éviter le combat au corps-à-corps. Leur équipement typique comprend une armure de cuir cloutée, un arc court, un carquois avec douze flèches et une hachette.
- **Archer (arc long) :** Experts dans le maniement d'arcs puissants, ces archers font office de fantassins légers si le besoin s'en fait sentir. Leur équipement typique comprend une armure de cuir cloutée, un arc long, un carquois avec douze flèches et une hachette.
- **Archer (cavalier) :** Entraînés à tirer depuis une selle, mais refusant généralement d'engager le combat au corps-à-corps ; ces archers ont pour réputation d'être indisciplinés. Leur équipement typique comprend un cheval de guerre léger (et son harnachement), une armure de cuir cloutée, un arc court, un carquois avec douze flèches et une hachette.
- **Capitaine :** Equivalent à un guerrier de niveau 5 à 8, un capitaine est cependant incapable de progresser de niveau de façon conventionnelle. Un capitaine peut mener 20 hommes d'armes et un lieutenant pour chacun de ses niveaux d'expérience, ainsi que le nombre nécessaire de sergents ; le salaire mensuel exigé par un capitaine est égal à son niveau multiplié par 100 po.
- **Cavalier lourd :** Les cavaliers lourds sont efficaces lorsqu'ils attaquent en ordre serré et sur terrain à découvert ; ils sont bien armés et redoutables au combat. Leur équipement typique comprend un cheval de guerre lourd (et son harnachement), une barde de mailles, une armure de mailles, un grand bouclier, une lance de cavalerie, une épée longue et une dague.
- **Cavalier moyen :** Capables d'effectuer des charges puissantes sur un terrain à découvert et en rangs serrés, l'utilisation des cavaliers moyens peut être décisive s'ils sont bien utilisés. Leur équipement typique comprend un cheval de guerre moyen (et son harnachement), une barde d'écailles, une armure d'écailles, un grand bouclier, une lance de cavalerie, une épée large et une dague.
- **Cavalier léger :** Prompts à charger et rapides à détaler, les cavaliers légers se battent en ordre desserré et font d'excellents tirailleurs. Leur équipement typique comprend un cheval de guerre léger (et son harnachement), une barde de cuir, une armure de cuir cloutée, un petit bouclier, une lance de cavalerie et une hachette.
- **Fantassin léger :** Habitués à se battre en ordre desserré et à franchir des terrains inégaux, les fantassins légers sont armés et protégés en conséquence. Leur équipement typique comprend une armure de cuir cloutée, un grand bouclier, une lance et une hachette.
- **Fantassin léger (cavalier) :** Suffisamment habitués aux chevaux pour pouvoir les monter, ces fantassins ne sont pas entraînés à se battre depuis une selle et ils descendent donc de selle pour se battre. Les chevaux ont besoin d'être gardés pendant le combat, ce qui réquisitionne un homme pour quatre montures. Leur équipement typique comprend un cheval de monte (et son harnachement), une armure de cuir cloutée, un grand bouclier, une lance et une hachette.
- **Fantassin lourd :** Principalement destinés à se battre et à manœuvrer en rangs serrés et sur un terrain à découvert,

les fantassins lourds emploient les armes et les armures appropriées. Leur équipement typique comprend une armure d'écailles, une hallebarde et une épée courte.

- **Fantassin lourd (cavalier) :** Suffisamment habitués aux chevaux pour pouvoir les monter, ces fantassins ne sont pas entraînés à se battre depuis une selle et ils descendent donc de selle pour se battre. Les chevaux ont besoin d'être gardés pendant le combat, ce qui réquisitionne un homme pour quatre montures. Leur équipement typique comprend un cheval de monte (et son harnachement), une armure d'écailles, une hallebarde et une épée courte.
- **Frondeur :** Adeptes de l'utilisation de la fronde pour disperser et harasser l'ennemi, les frondeurs sont également aptes à se battre comme des fantassins légers, bien qu'ils soient généralement limités à des armes et à des armures légères. Leur équipement typique comprend une armure de cuir cloutée, un petit bouclier, une fronde, un sac avec douze billes et une hachette.
- **Lieutenant :** Equivalent à un guerrier de niveau 2 ou 3, un lieutenant est cependant incapable de progresser de niveau de façon conventionnelle. Un lieutenant peut mener 10 hommes d'armes pour chacun de ses niveaux d'expérience, ainsi que le nombre nécessaire de sergents ; de plus, il peut commander un nombre de sergents sans troupes égal à son niveau. Lorsqu'il sert un capitaine, seul le lieutenant compte dans le calcul du nombre d'hommes que le capitaine peut mener. Le salaire mensuel exigé par un lieutenant est égal à son niveau multiplié par 100 po.
- **Piquier :** Entraînés à se battre avec de longues piques et à manœuvrer en formation serrée et sur un terrain plat, les piquiers se battent également comme des fantassins lourds. Les formations mixtes composées de plus d'une centaine de piquiers et de fantassins lourds nécessitent au moins deux mois d'exercices militaires pour être efficaces. Leur équipement typique comprend une armure d'écailles, une pique et une épée courte.
- **Sapeur :** Nécessaires pour l'utilisation des tours d'assauts, pour la construction de fortifications, pour saper des fortifications ou pour d'autres travaux de siège. Les sapeurs se battent à la manière des fantassins lourds, mais sont généralement vêtus d'armures légères et sont peu enclins à engager le combat au corps-à-corps. Leur équipement typique comprend une armure de cuir cloutée, une épée courte et une dague.
- **Sergent :** Equivalent à un guerrier de niveau 1, un sergent est cependant incapable de progresser de niveau de façon conventionnelle. Un sergent peut mener jusqu'à 10 hommes indépendamment ou au service d'un lieutenant ou d'un capitaine. Dans toute compagnie, il doit y avoir un sergent pour chaque groupe de 5 à 10 hommes d'armes. Le salaire mensuel exigé par un sergent est égal à dix fois le salaire des troupes qu'il mène.

Règle optionnelle : A la discrétion du maître de jeu, un personnage joueur guerrier et du niveau approprié peut faire office de sergent, de lieutenant ou de capitaine ; c'est également le cas pour un personnage non joueur allié, qu'il soit guerrier ou compagnon d'armes. Un personnage appartenant à une classe apparentée (comme rôdeur ou paladin) peut également suffire, si les circonstances garantissent une telle autorisation.

Mercenaires non humains : Les opportunités d'engager les services de mercenaires non humains dépendent du milieu de chaque campagne en particulier ; cependant, cela est généralement plus difficile que d'enrôler des hommes d'armes ordinaires. Des individus aux origines mixtes, comme les demi-elfes et les demi-orques, peuvent fréquenter les rangs de leurs deux parentages.

En général, les demi-humains accepteront uniquement d'être enrôlés sous les ordres d'un champion de leur race ou pour une cause qui sert directement leurs intérêts ; l'aide des elfes est la plus difficile à obtenir. Exception : des mercenaires nains peuvent, au double du salaire normal, être recrutés afin de se battre pour les causes des autres.

De nombreux humanoïdes (comme les kobolds, les gobelins, les orques, les hobgobelins, les gobelours ou les gnolls) peuvent être enrôlés sous les ordres de personnages d'alignement mauvais et qui sont soit suffisamment puissants pour les maîtriser, soit suffisamment insidieux pour les manipuler. Ils peuvent même servir pour moins de la moitié du salaire normal, mais de tels soldats ont un penchant pour les écarts de discipline, pour les comportements ignobles, pour la spoliation des territoires qu'ils traversent et pour les abus intolérables ou les meurtres qu'ils pratiquent sur leurs habitants infortunés.

Sage : Suprême réceptacle de connaissance et de science, un sage est une sorte de bibliothèque de recherches médiévales concentrée en un seul être. Le sage peut se résumer comme étant une personne possédant un certain degré de connaissance sur pratiquement tous les sujets, beaucoup de connaissances dans quelques sujets spécifiques et une connaissance qui fait autorité dans ses domaines d'études spéciaux.

En termes de jeu, le sage sera capable de discuter intelligemment sur bien des sujets, mais il donnera de très bons conseils dans son domaine d'étude, des conseils dignes de foi dans ses domaines de recherche spéciaux, et des conseils raisonnables dans un ou deux autres domaines. Gardez à l'esprit, cependant, que tout ceci est relatif — les conseils d'un sage ne devraient jamais être pris à la légère, quel que soit le sujet de la discussion ou le domaine d'étude du sage. Evidemment, brosser le portrait d'un tel individu représente un défi : quelle est l'étendue des connaissances du sage et dans quels domaines ses connaissances s'étendent-elles ? Les tableaux présentés ici devraient aider le MJ à répondre à ces questions.

Tout d'abord, les domaines de spécialité doivent être déterminés. Comme d'habitude, des scores de génération aléatoire sont présentés, mais le MJ devrait se sentir libre de créer un sage en fonction des besoins de sa campagne. Prenez garde aux questions ou aux informations méta-ludiques. C'est-à-dire que les joueurs ne devraient pas poser des questions sur des choses dont leurs personnages ne sont pas censés avoir connaissance, ou que le sage ne devrait pas divulguer des informations qu'il ne possède pas. Si, par exemple, les pistolets laser n'existent pas dans votre milieu, alors aucune question les concernant ne devrait recevoir de réponse.

Tableau des aptitudes d'un sage

d%	Domaines mineurs	Catégories spéciales dans le domaine majeur
01-10	1	2
11-30	1	3
31-50	1	4
51-70	2	2
71-90	2	3
91-00	2	4

Domaines d'étude d'un sage (d%)

Humanité (01-30)	
Art	Loi
Biologie	Politique
Démographie	Psychologie
Histoire	Religion
Langues	Sociologie

Demi-humanité (31-40)	
Art	Loi
Biologie	Politique
Démographie	Psychologie
Histoire	Religion
Langues	Sociologie

Humanoïdes (41-50)	
Art	Loi
Biologie	Politique
Démographie	Psychologie
Histoire	Religion
Langues	Sociologie

Philosophie naturelle (51-65)	
Alchimie	Mathématiques
Architecture	Météorologie
Astronomie	Métallurgie
Chimie	Océanographie
Géographie	Physique
Géologie	Topographie

Faune (66-75)	
Amphibiens	Marsupiaux
Arachnides	Oiseaux
Crustacés & mollusques	Poissons
Insectes	Reptiles
Mammifères	

Flore (76-85)	
Arbres	Mauvaises herbes & herbes fibreuses
Buissons & arbrisseaux	Mousses & fougères
Fleurs	Thallophytes
Herbes	

Le surnaturel et l'inusuel (86-00)	
Astrologie & numérologie	Magie
Cryptographie	Médecine
Divination	Métaphysique
Héraldique, signes & sceaux	Plans

Chances de connaître la réponse à une question : Lancez un d% pour déterminer si le sage connaît la réponse à la question.

La question est :	Générale	Spécifique	Exigeante
Hors domaines	35%	10%	1%
Domaine mineur	50%	35%	15%
Domaine majeur	70%	60%	35%
Catégorie spéciale	90%	75%	50%

Exemples des différents types de questions :

Générale : Est-ce que des humanoïdes habitent dans la région située au nord des Grandes Montagnes ?

Spécifique : Est-ce que des hobgobelins de la tribu des Trois Crânes vivent dans la région située au nord des Grandes Montagnes ?

Exigeante : Est-ce que les hobgobelins de la tribu des Trois Crânes qui vivent dans la région située au nord des Grandes Montagnes possèdent le terrible artéfact connu sous le nom de "La Grande Lance de Kaliban" ?

Un sage ne transporte pas toutes ses connaissances dans sa tête. Représentez-vous l'avocat moderne et la taille considérable des bibliothèques dans ses bureaux. Cela peut vous donner une idée du volume d'informations stockées auxquelles un sage souhaitera avoir accès à la demande. Les sages sont des gens studieux et excentriques ; un PJ qui propose d'en engager un devra lui fournir des espaces habitables privés situés loin de tout bruit et de la frénésie des autres activités. Les quartiers minimum qu'un sage acceptera consistent en quatre pièces séparées d'au moins 18 m² chacune : lieux de vie, étude, bibliothèque et salle de travail. En fonction de ses domaines de spécialité, le sage peut également demander différents autres endroits, comme un zoo pour y héberger et étudier des créatures vivantes, ou une serre pour y étudier les plantes. Le sage moyen considérera le personnage joueur comme une opportunité d'acquérir des matières supplémentaires à étudier et à catégoriser ; il exigera, selon toute probabilité, bien plus que ce que son travail nécessite réellement. Quoi qu'il en soit, plus un sage est occupé et plus il est interrompu dans ses études, plus il y a de chances qu'il exige plus de matières et d'argent.

Caractéristiques d'un sage : Si un sage doit être engagé pour une longue période, ses caractéristiques et son alignement doivent être déterminés comme suit.

Force :	1d8+6	**Intelligence :**	1d4+14
Dextérité :	3d6	**Sagesse :**	1d6+12
Constitution :	2d6+3	**Charisme :**	2d6+3
Alignement :	Tableau ci-dessous	**Points de vie :**	4d6

d%	Résultat	d%	Résultat
01-05	Chaotique Mauvais	41-60	Loyal Neutre
06-10	Chaotique Bon	61-80	Neutre
11-20	Chaotique Neutre	81-90	Neutre Mauvais
21-30	Loyal Mauvais	91-00	Neutre Bon
31-40	Loyal Bon		

Compétences spéciales : Les sages disposent d'une aptitude limitée à lancer des sorts qui leur est accordée par le volume de connaissances qu'ils ont accumulé et le type de sorts qu'ils connaissent est généralement lié à leur domaine de spécialité. Lorsqu'il crée un sage, le MJ doit déterminer si l'aptitude du sage à lancer des sorts est profane, fantomatique, divine ou druidique, en basant son choix sur son propre jugement plutôt que sur un jet aléatoire. Une expertise dans le domaine de la magie, par exemple, indiquera qu'il s'agit d'une aptitude liée aux sorts profanes. D'un autre côté, un sage possédant une vaste connaissance des arbres aura une aptitude liée aux sorts druidiques. La magie fantomatique pourrait être associée à la psychologie, tandis que la magie divine serait associée à l'astronomie.

Lancez 1d4+2 pour déterminer le niveau maximal des sorts que le sage connaît, puis lancez 1d4 pour générer le nombre maximal de sorts connus à chaque niveau de sort. Normalement, les sorts mémorisés par le sage seront surtout utiles à des personnes qui ne partent pas à l'aventure, comme par exemple *serviteur invisible*, *lecture de la magie*, *localisation d'objets* et *langues*. Le sage lancera chaque sort au niveau de lanceur minimum requis pour un membre de cette classe pour pouvoir lancer ce sort. Le sort de *langues*, pour prendre un exemple de la liste précédente, sera lancé par le sage comme s'il était lancé par un magicien de niveau 5. Un sage considérera la connaissance de ses sorts comme un secret bien gardé et ne divulguera pas cette aptitude à la légère.

Recruter un sage : Seuls les guerriers, les rôdeurs, les paladins, les voleurs et les assassins peuvent recruter un sage, bien que les autres classes puissent consulter des sages lorsque le besoin s'en fait sentir. Recruter un sage exige du PC qu'il possède une place forte pourvue d'un espace réservé au sage, comme indiqué précédemment. Les sages accepteront uniquement une offre permanente d'un service à vie.

Localisation d'un sage : Les sages vivent dans les grandes villes et les cités, particulièrement à proximité des universités, des musées, des bibliothèques et autres lieux de savoir. Les sages forment également une fraternité plutôt informelle, mais il n'existe pas de guilde où l'on pourrait demander de recruter un sage. N'importe quel sage sait, de façon générale, où l'on peut

trouver la plupart des autres sages dans les environs. De même, l'engagement d'un sage sera rapidement notoire pour les autres sages des environs.

Emploi à court terme — consulter un sage : Les joueurs n'ont pas forcément besoin de recruter un sage pour lui poser des questions. Les consultations ne durent pas plus d'une semaine, après quoi le sage ne sera pas disponible pour les joueurs pendant une période d'un mois. Les honoraires d'une consultation s'élèvent à 100 po par jour, plus le montant indiqué sur les tableaux de la section "Découverte d'informations", ci-dessous.

Emploi à long terme : A l'instar de la plupart des autres employés, les sages qui acceptent un emploi se présentent avec pour seul bagage leurs vêtements et leurs chaussures. Cependant, à la différence des autres employés, les dépenses initiales et les matériaux à fournir à un sage atteignent des sommes considérables.

Support et salaire, par mois : 200 po à 1 200 po (2d6×100)
Budget de recherche, par mois : 200 po à 1 200 po (2d6×100)
Dépenses initiales en matériel : 20 000 po minimum*

* Ce minimum de dépenses initiales en matériel permettra seulement au sage d'être efficace à environ 50% lorsqu'il effectuera des recherches et qu'il fournira des informations. Chaque dépense supplémentaire de 1 000 po augmentera son efficacité de 1%, jusqu'à atteindre 90% (pour 60 000 po). Au-delà de 90%, chaque augmentation de 1% coûtera à l'employeur 4 000 po de plus. Cela sert à simuler le fait qu'il est de plus en plus difficile d'acquérir des livres et de l'équipement rares. Au final, pour qu'un sage soit opérationnel à 100% de son efficacité, l'employeur doit dépenser un total initial de 100 000 po en matériel.

L'employeur peut dépenser encore plus d'argent dans le but d'augmenter les aptitudes du sage dans des domaines d'étude généraux ou bien spécifiques. Pour 5 000 po et un mois d'étude ininterrompu, le sage peut augmenter son aptitude en dehors de ses domaines de 1%, jusqu'à un gain maximal de 5%. Pour 10 000 po et un mois d'étude ininterrompu, le sage peut augmenter son expertise dans ses domaines mineurs de 1%, jusqu'à un gain maximal de 5%. Un domaine mineur peut être ajouté (3 domaines mineurs max.) pour 100 000 po et 2 années d'étude. Un domaine majeur d'étude nécessite 200 000 po et nécessite lui aussi 2 années d'étude ininterrompues.

Le paiement de ces études supplémentaires doit être effectué à l'avance, et si l'on pose une question au sage pendant cette période d'étude, l'argent est perdu et l'effort est ruiné.

Découverte d'informations

Utilisez le tableau qui suit pour déterminer les honoraires et le temps nécessaire pour découvrir une information. Ce tableau part du principe que la recherche est effectuée dans des conditions optimales : le sage dispose d'un lieu de travail et d'une bibliothèque bien fournis et il se trouve près d'une grande ville ou d'une cité.

L'emplacement est important parce que le sage peut avoir besoin d'ustensiles ou de matériaux supplémentaires pour faire des recherches plus approfondies et que ces objets ne sont tout simplement pas disponibles dans des milieux plus ruraux. Un sage situé loin des grands centres de population aura probablement besoin du double des honoraires et du temps de recherche normaux. Dans une telle situation, après avoir effectué un jet sous le tableau des "Chances de connaître la réponse à une question", relancez un d%. Pour toutes les catégories, sauf la "Catégorie spéciale", si le second résultat est inférieur ou égal à 20% du premier résultat, le sage connaît la réponse sans avoir besoin de mener ses recherches au double du prix normal puisque l'information dont il dispose déjà est suffisante pour répondre à la question.

Exemple : Un sage situé dans un lieu reculé se voit poser une question générale dans une catégorie "Hors domaines". Le MJ lance un d% et obtient 30. Le MJ relance un d% et si le résultat est inférieur ou égal à 6 (20% de 30), le sage sera en mesure de fournir une réponse au prix normal ; sinon, le temps de recherche et le coût seront doublés.

Pour des questions relatives à la "Catégorie spéciale" de connaissance du sage, le pourcentage précédemment décrit passe de 20% à 80%.

Les honoraires pour des questions secondaires basées sur des réponses à une question précédente sont sujets à la réaction du sage vis-à-vis des personnages joueurs ; le MJ doit décider si de nouveaux honoraires sont demandés, totalement ou partiellement, ou s'ils ne le sont pas. Une information dont ne dispose pas le sage prendra de 50% à 100% du temps alloué, avant que le sage ne se rende compte qu'il ne peut pas répondre à la question qui lui a été posée ; mais cela réduira alors les honoraires de moitié.

L'abréviation "r" signifie "rounds", "h" signifie "heures" et "j" signifie "jours".

Tableau de la durée et du coût de découverte d'une information

La question est :	Générale	Spécifique	Exigeante	Coût (po)
Hors domaines	1d6r	2d6j	—	100/j
Domaine mineur	1d4r	2d10j	5d8j	1 000/j
Domaine majeur	1d3r	1d12j	3d10j	500/j
Catégorie spéciale	1d2r	1d10h	2d6j	200/j

Repos et rétablissement : Pour chaque jour passé à effectuer des recherches, le sage doit se reposer pendant 3 jours. Toute interruption pendant cette période d'arrêt aura pour conséquence d'ajouter d'autres jours de repos et d'élever au maximum les coûts et les temps de recherche pour toute question à laquelle on lui imposerait de répondre.

Sages demi-humains et autres sages : La plupart des sages sont humains, mais l'on peut parfois rencontrer des sages appartenant à d'autres races. Il y a toutes les chances pour que de tels sages ne soient pas intéressés de consulter les personnages joueurs — tout particulièrement les PJ humains. Comme d'habitude, cette règle dépend de leur réaction vis-à-vis des personnages joueurs et des circonstances de la rencontre.

Scribe : Expert dans l'art de l'écriture, le sage typique saura consigner des notes, écrire des lettres et recopier des documents. D'autres scribes pourraient même posséder des compétences supplémentaires, comme la cartographie, la contrefaçon, la cryptographie, l'enluminure ou bien la faculté de lire, écrire ou de comprendre plus d'une langue. De tels individus accomplis peuvent parfois demander dix fois le salaire normal.

L'on pourrait dire encore bien des choses au sujet des employés. De nombreuses professions ordinaires ne sont pas représentées ici, les salaires qui sont fournis ne tiennent pas compte du niveau de compétence relatif des artisans, le sujet de l'offre et de la demande n'est pas abordé, et la difficulté et le coût pour parvenir à persuader des employés ordinaires de travailler dans des conditions dangereuses ne sont pas traités. C'est en partie parce que de tels sujets sont trop variables pour être développés de façon adéquate sous forme de règles, mais également pour permettre à chaque maître de jeu de développer le niveau de complexité auquel il est le plus habitué.

COMPAGNONS D'ARMES

Les compagnons d'armes sont des personnages non joueurs aventuriers disposant d'une classe et d'un niveau ; ils se mettent au service de personnages joueurs de plus haut niveau qu'eux. Par exemple, un magicien de niveau 3 pourrait prendre comme compagnon d'armes un guerrier de niveau 1 pour qu'il

lui serve de garde personnel. Cependant, les compagnons d'armes d'un personnage joueur sont plus importants que de simples employés ; ils deviennent ses compagnons, ses amis et ses supporters, et agissent dans son intérêt, même en son absence. En fait, un compagnon d'armes particulièrement loyal pourrait sacrifier sa vie pour défendre un personnage joueur, voire charger de son propre chef au beau milieu de la bataille pour venir le sauver. Par conséquent, les compagnons d'armes sont très recherchés par les joueurs expérimentés et le nombre de compagnons d'armes d'un personnage est limité par son score de Charisme.

Démographie : Le nombre de compagnons d'armes disponibles dans un endroit particulier dépend de sa population totale et de sa prédisposition envers des gens aventureux et intéressants. Une cité commerçante prospère de 30 000 habitants pourrait avoir 300 personnages capables de progresser de niveau, mais probablement seulement 1 personnage sur 10 serait disponible et intéressé de servir comme compagnon d'armes. La fréquence des aventuriers peut être plus élevée ou plus faible, selon la communauté, ses circonstances et la nature du milieu de la campagne ; elle pourrait peut-être varier d'un facteur aussi élevé que cinq dans un sens ou dans l'autre.

Recrutement : Il y existe quatre méthodes de base permettant à un personnage joueur de tenter de localiser un compagnon d'armes ; chaque méthode ne peut être tentée qu'une seule fois par mois, soit individuellement, soit de façon combinée. Engager un crieur public coûte 10 po et attirera 1d10% des compagnons d'armes disponibles ; placarder des affiches dans des lieux importants coûte 50 po et attirera 10d4% de ceux qui sont disponibles. Utiliser des agents coûte 300 po, mais attirera 5d10% des compagnons d'armes potentiels, avec un minimum de 10%. Un personnage souhaitant fréquenter les diverses auberges et tavernes disponibles attirera 1d4% pour chaque tranche de 10 po dépensés pour se faire bien voir par les clients et par le personnel, jusqu'à un maximum de 5d4%, mais chaque établissement ainsi visité, jusqu'à un maximum de dix, réduira l'efficacité des autres de 1%. De plus, chaque méthode utilisée conjointement aux autres, sauf la première, réduit la somme de 5%.

Réponse : Le total modifié résultant des différents efforts de recrutement est le pourcentage de tous les compagnons d'armes potentiels qui répondent. Suite aux premiers efforts de recrutement, des candidats apparaîtront durant les 2d4 jours qui suivent. Si le personnage joueur est absent du lieu fixé pour le recrutement lorsqu'un individu se présente, cette opportunité de recrutement sera alors perdue. Lancer des sorts sur un compagnon d'armes potentiel aura pour conséquence d'obtenir une réponse défavorable, bien que s'il y consent, une exception puisse être faite pour une *perception des alignements* ou une *détection du bien/du mal*. Des questions directes concernant l'alignement ou autres entorses à l'étiquette seront-elles aussi mal perçues.

Caractéristiques : Ne révélez au personnage joueur qui mène l'entretien que ce qui peut être détecté par des moyens d'observation ordinaires. Par exemple, vous ne devrez lâcher ni l'alignement du personnage, ni son score de Constitution, ni son niveau. A la place, vous ne donnerez qu'une idée générale de ces caractéristiques au personnage joueur, en guise de récompense pour avoir correctement interrogé le personnage.

Race : La race de chaque candidat potentiel dépend de l'endroit et devrait être proportionnelle à la démographie raciale établie. C'est-à-dire que si la cité commerçante prospère susmentionnée disposait d'une population de 24 000 humains, alors 80% des candidats devraient appartenir à cette race. Si vous souhaitez que les aventuriers soient plus nombreux parmi la population demi-humaine, vous avez alors la possibilité de doubler leur nombre parmi les candidats.

Classe : Utilisez le tableau suivant pour déterminer de façon aléatoire la classe des candidats. Une fois que les caractéristiques sont connues et à condition que le personnage candidat se qualifie pour une classe, il y a 1 chance sur 10 pou qu'un guerrier soit en fait un rôdeur et les mêmes chances pour qu'il soit paladin. De même, il y a 1 chance sur 6 pour qu'un magicien soit un illusionniste, pour qu'un clerc soit un druide ou pour qu'un voleur soit un assassin, à condition que le candidat réponde aux critères de caractéristiques de cette classe. Les demi-humains peuvent avoir deux ou trois classes, s'ils possèdent deux scores supérieurs à 13 dans les caractéristiques appropriées et s'ils se qualifient pour ces classes.

d%	Classe
01-40	Guerrier
41-60	Magicien
61-80	Clerc
81-00	Voleur

Niveau : Les compagnons d'armes fraîchement recrutés sont généralement des personnages de niveau 1. Des exceptions à cette règle surviennent si le niveau du personnage joueur lui-même est supérieur au niveau 6 ou s'il est supérieur au niveau 12. Dans le premier cas, sa réputation est telle que 1 compagnon d'armes sur 10 sera de niveau 2. Dans le second cas, son renom est tel que 1 compagnon d'armes sur 4 sera de niveau 2 et que 1 autre compagnon d'armes sur 4 sera de niveau 3.

Coût : Une fois qu'un compagnon d'armes potentiel est choisi, les négociations ne sont pas terminées pour autant et des frais doivent être engagés. L'offre minimum qu'un compagnon d'armes acceptera est de 100 po par niveau ; cela donne 30% de chances pour que l'offre d'emploi soit acceptée. Ces chances augmentent de 1% par tranche supplémentaire de 10 po offerts au-dessus de ce minimum, jusqu'à un maximum de 60%.

Equipement : Les compagnons d'armes potentiels se présentent seulement avec les vêtements qu'ils portent sur eux et peut-être quelques pièces de cuivre en poche. Ce manque de succès apparent dans leur carrière d'aventurier indépendant est la principale raison qui les a poussés à répondre à une telle offre, et cette offre doit donc inclure un équipement complet en accord avec leur(s) classe(s). Tout objet magique utile au personnage augmentera généralement les chances de consentement de 15%, les munitions magiques ne comptant que par groupe de six.

Logement et repas : Le compagnon d'armes potentiel s'attend toujours à être logé et nourri. Exclure toute offre de logement et de pension gratuite diminue les chances de consentement de 25%.

Trésors : Le personnage joueur doit expliquer au compagnon d'armes potentiel ses devoirs spécifiques et ce qu'il attend de lui de façon générale. Le compagnon d'armes souhaitera connaître le pourcentage de trésors qui lui reviendra et ce qu'il peut attendre en termes d'objets magiques. En plus des dépenses de leur train de vie, les compagnons d'armes reçoivent typiquement une demi-part des trésors acquis lors de toute expédition ; ils s'attendront également à recevoir des sorts de soins et autre sorts de restauration, en fonction des besoins.

L'offre : Si le personnage joueur soumet une offre, le maître de jeu doit comptabiliser tous les modificateurs de pourcentage susmentionnés et ajouter un éventuel modificateur de réaction dû au Charisme. Le total représente les chances de consentement à l'offre. Si le résultat obtenu sur un d% ne dépasse pas ces chances, alors le personnage non joueur accepte d'entrer au service du personnage comme compagnon d'armes.

Compagnons d'armes exceptionnels : Dans certaines circonstances, un personnage joueur peut avoir en son pouvoir

un personnage non joueur d'un niveau relativement élevé, ce qui peut alors conduire à faire une offre de statut de compagnon d'armes. En général, si le niveau d'un tel personnage est supérieur de plus de deux niveaux par rapport au niveau du personnage joueur, il n'acceptera qu'un statut d'associé pour une ou deux aventures. Aucune prime ne pourra le forcer à accepter volontairement une période de service plus importante. Cependant, si le niveau du personnage joueur est supérieur de plus de deux niveaux par rapport au niveau du personnage non joueur, alors une offre peut être faite normalement, en accord avec les règles précédemment exposées. Dans tous les autres cas, le personnage non joueur acceptera le statut d'associé, mais seulement pour 1d4 semaines ou aventures. Si une offre est acceptée sous la menace, la loyauté du personnage sera alors probablement à mettre en doute.

Associés : Typiquement, un personnage non joueur associé se considère comme l'égal des personnages joueurs, voire même comme leur supérieur ; il peut s'être joint au groupe de son propre chef et pour ses propres besoins, ou bien avoir été soit contraint, soit engagé. Quoi qu'il en soit, de tels personnages espèrent être traités comme de véritables membres du groupe puisqu'ils prennent eux aussi leur propre part de risques, et espèrent recevoir une part complète de tout trésor ou objet magique obtenu. Les associés restent rarement avec ce statut pendant une durée prolongée, généralement pendant une ou deux aventures seulement.

LOYAUTE DES EMPLOYES ET DES COMPAGNONS D'ARMES

Tôt ou tard, la loyauté d'un personnage non joueur sera mise à l'épreuve. Sa loyauté de base est de 50% et est ajustée en fonction du modificateur de loyauté dû au Charisme du personnage joueur au service duquel il est entré. Ce qui vous est présenté ci-après constitue des règles permettant d'ajuster la loyauté des employés et des compagnons d'armes en fonction des circonstances qui se présenteront, mais ces règles peuvent également être appliquées plus largement, afin de déterminer la réaction des autres personnages non joueurs et des monstres. Un maître de jeu expérimenté n'aura pas besoin de se référer à ces tableaux : son propre jugement devrait normalement suffire.

Alignement du personnage joueur

Alignement	Modificateur
Chaotique	–10%
Mauvais	–5%
Neutre	±0%
Bon	+5%
Loyal	+10%

Alignement de l'employé ou du compagnon d'armes

Alignement	Personnage joueur	Alliés	Exemple
Similaire	±0%	±0%	Loyal Neutre / Neutre
Différent	–10%	–5%	Chaotique Neutre / Neutre Bon
Opposé	–20%	–10%	Neutre Bon / Chaotique Mauvais
Inconciliable	–30%	–15%	Loyal Bon / Chaotique Mauvais

Préférences raciales de l'employé ou du compagnon d'armes

Relation	Personnage joueur	Alliés
Haine	–20%	–10%
Antipathie	–10%	–5%
Tolérance	±0%	±0%
Amitié	+10%	+5%
Préférence	+20%	+10%

Statut de l'employé ou du compagnon d'armes

Type	Modificateur
Esclave	–30%
Conscrit	–20%
Employé	–10%
Suivant	±0%
Compagnon d'armes	+10%

Durée du service

Durée	Modificateur
0-1 mois	–5%
0-1 année	±0%
1-2 années	+5%
2-3 années	+10%
3-4 années	+15%
4-5 années	+20%
5 années ou plus	+25%

Entraînement de l'employé ou du compagnon d'armes

Type	Modificateur
Non entraîné	–30%
Sous-entraîné	–20%
Entraîné, mais non testé	–10%
Entraîné	±0%
Vétéran	+10%
Elite	+20%
Meneur d'hommes	+30%

Paiement de l'employé ou du compagnon d'armes

Statut	Modificateur
Non payé	–20%
Payé avec retard	–15%
Très mal payé	–10%
Mal payé	–5%
Paye normale	±0%
Bonne paye	+5%
Très bonne paye	+10%

Traitement*

Type	Modificateur
Vicieux	–20%
Cruel	–10%
Normal	±0%
Agréable	+10%
Bienfaisant	+20%

Discipline*

Type	Modificateur
Brutale	–10%
Indifférente	±0%
Convenable	+10%

* Tant que l'employé ou que le compagnon d'armes craint le personnage joueur et qu'il pense que ses actions seront observées ou auront des conséquences néfastes, traitez les modificateurs négatifs comme s'ils étaient positifs.

Autres considérations : De nombreuses autres situations et circonstances ne sont pas traitées ou réglementées ci-dessus, et le maître de jeu devrait se sentir libre de le faire lui-même. Etre surpassé en nombre ou en niveau par des ennemis dans une situation de combat en est un bon exemple, tout comme la mort, la capture ou l'impotence des meneurs. Les actes de déshonneur ou les actes maléfiques peuvent diminuer le moral, tout comme les actes d'héroïsme et de charité peuvent l'augmenter, en fonction de l'alignement et de la disposition des personnages ou des monstres en question. De tels facteurs peuvent potentiellement et immédiatement faire basculer le moral de plus ou moins 50%, tout au plus.

Test de loyauté : Un test de loyauté devient nécessaire dans toutes sortes de situations ; le plus souvent, un tel test est effectué lorsque des pertes significatives sont subies lors d'un

combat, mais à d'autres moments de stress, un tel test peut servir à déterminer la réaction d'un personnage non joueur. Des exemples typiques comprennent le fait d'être persuadé de céder un objet magique, d'avoir l'opportunité de voler sans être découvert, ou bien de se voir offrir une récompense dans le but d'agir à l'encontre des intérêts du personnage joueur. Dans de telles circonstances, on lance un d% ; si le résultat obtenu est supérieur au score de loyauté modifié du personnage, alors il cède à la tentation.

Score de loyauté ajusté	Loyauté
< 01	*Aucune :* peut déserter (ou pire) à tout instant.
01-25	*Déloyal :* Cherchera toujours le gain personnel.
26-50	*Peu loyal :* Obéira, mais exploitera tout avantage au maximum de son potentiel.
51-75	*Plutôt loyal :* Effectuera des tâches de routine la plupart du temps.
76-100	*Loyal :* Tentera de servir, même dans des situations difficiles.
> 100	*Fanatique :* Servira sans poser de question et se battra jusqu'à la mort.

Note générale : L'acquisition de compagnons d'armes et d'employés est la clé de la réussite des personnages joueurs à long terme au sein de la campagne en cours. Ils fournissent une structure de soutien qui peut aider à minimiser les pires infortunes de la défaite et peuvent renforcer le sentiment de victoire. Les compagnons d'armes peuvent même devenir importants eux-mêmes, peut-être même en devenant indépendants à la mort ou lors du départ à la retraite du personnage joueur. Cependant, les personnages non joueurs ne doivent pas traités à la légère, ni être considérés comme acquis ; ils doivent réagir de façon crédible et poursuivre leurs propres ambitions et intérêts, du moment qu'ils restent raisonnables. Il est de la responsabilité du maître de jeu de s'assurer qu'ils soient représentés d'une manière qui préserve le défi imposé aux joueurs par le jeu.

AVENTURE ET EXPLORATION

OSRIC est un jeu d'aventure et l'activité principale lors des aventures est l'exploration. Même si les règles de combat prennent plus de place dans ce livre de règles, le jeu tend à se concentrer sur l'exploration plutôt que sur le combat. Que le groupe explore un vieux tombeau en ruine, fouille une mine naine abandonnée, traverse des territoires inconnus, vogue sur des eaux inexplorées ou s'aventure dans les plans d'existence situés par-delà le monde physique, l'exploration est une caractéristique centrale de l'aventure et donc du jeu.

Bien que l'exploration soit généralement résolue de façon plus libre que le combat, lorsque la description et les négociations deviennent centrales et que les règles préétablies passent au second plan, il y a néanmoins quelques procédures standard qui aideront le MJ à résoudre ces activités de manière efficace.

Si vous débutez avec les règles compatibles avec OSRIC, vous êtes invité à relire la section "Mesure du temps" située au début du Chapitre III et à vous assurez que vous l'avez entièrement assimilée avant de lire plus avant la section présente. Lorsque l'on explore des donjons, le temps se mesure en tours. Dans des territoires sauvages ou en pleine mer, le temps se mesure généralement en jours. Les plans constituent un cas spécial et peuvent se conformer à l'un ou l'autre de ces cas, ou bien à aucun d'entre eux.

EXPLORATION DU DONJON

De nombreuses aventures compatibles avec OSRIC plongeront les personnages dans l'exploration d'un quelconque lieu clos, qu'il s'agisse des souterrains situés sous un château ou un temple, d'un réseau de cavernes naturelles, d'une mine abandonnée, des égouts sous une cité, d'une forteresse ennemie, de la tour d'un magicien, ou bien du temple de quelque dieu des ténèbres. Par commodité, et aussi par tradition, ces lieux clos sont collectivement appelés "donjons" et donc se réfèrent non seulement aux tours du même nom, mais aussi à tout lieu d'aventure situé en intérieur. Les aventures en donjon/intérieur tendent à partager des caractéristiques similaires, et donc le même ensemble de procédures et de mécanismes de résolution suggéré ici s'applique à la plupart des aventures dans un "donjon".

Ordre de jeu : Lors de l'exploration d'un donjon, chaque tour est résolu séparément. Les MJ expérimentés essaient parfois de résoudre les tours simultanément, mais ce n'est recommandé qu'une fois que le MJ est devenu à l'aise avec les procédures de base. L'ordre des événements dans un tour de jeu se déroule de la façon suivante :

1. **Jet de monstres errants :** Tous les trois tours, le MJ effectue un jet pour savoir si des monstres errants sont rencontrés (typiquement, il y a 1 chance sur 6 — consultez la légende de chaque niveau spécifique pour une éventuelle fréquence de jet non standard ou pour les probabilités d'une rencontre).
2. **Déclaration des actions :** Le porte-parole du groupe ou chacun des joueurs décrit l'activité des différents membres du groupe, qui est résolue de façon appropriée par le MJ :
   - **A. Déplacement :** A la vitesse de déplacement normale, par tour, pour un déplacement prudent (cartographie comprise) ; 5× la vitesse normale lorsque le groupe passe à travers des zones familières (cartographie interdite).
   - **B. Ecouter les bruits :** 1 round par tentative ; chances de succès standard évaluées à 10% (modifiées selon la classe (voleurs, assassins) et la race (demi-orques, elfes, gnomes, halfelins)) ; seulement 3 tentatives sont autorisées par situation (ex. : une porte).
   - **C. Ouvrir une porte bloquée ou verrouillée :** 1 round par tentative ; chances de succès standard évaluées à 2 chances sur 6 (modifiées selon la Force) pour les portes bloquées ; les portes verrouillées nécessitent une clé, un sort d'*ouverture*, une Force exceptionnelle, un crochetage réussi ou un bélier ; nombre illimité de tentatives autorisé, mais surprise impossible après tout échec.
   - **D. Chercher des pièges :** 1-4 rounds par tentative (pour un seul objet ou un seul endroit) ; chances de succès déterminées par la race (nain ou gnome), la classe (voleur ou assassin) ou par des négociations verbales (à la discrétion du MJ).
   - **E. Examiner (et cartographier) de façon succincte une salle ou un lieu :** 1 tour par salle ou lieu de 6 ×6 m.
   - **F. Examiner de fond en comble et chercher des passages secrets :** 1 tour par lieu de 3 ×3 m ; 1 chance sur 6 de succès (2 chances sur 6 pour les elfes et les demi-elfes).
   - **G. Lancer un sort :** Reportez-vous à la description spécifique du sort en question, dans le Chapitre II, pour connaître son temps d'incantation et ses effets.
   - **H. Repos :** Généralement, 1 tour sur 6 doit être consacré au repos (c.-à-d. ni déplacement, ni activité épuisante), plus 1 tour après chaque combat.
   - **I. Autres activités :** La durée de la tentative et les probabilités de réussite sont déterminées et résolues par le MJ de façon *ad-hoc*.
3. **Rencontres :** Si une rencontre (soit avec un monstre errant, soit dans le cadre d'une rencontre planifiée) survient, le MJ détermine la surprise, la distance et les réactions, puis résout la rencontre normalement (par la négociation, la fuite ou le combat).

4. **Prise de notes :** Le MJ note qu'un tour s'est écoulé et déduit les ressources utilisées par le groupe (pertes de points de vie, sorts arrivés à leur terme, torches consumées, et ainsi de suite).

Puisque chaque tour représente dix minutes de temps, les personnages peuvent combiner plusieurs actions lors du même tour, à condition que chaque action soit raisonnablement brève. Ainsi, par exemple, un personnage peut dégainer une épée, s'approcher d'une porte et tenter de l'ouvrir lors d'un seul et même tour. Des actions plus longues peuvent durer plus d'un tour (comme examiner attentivement un mur de 45 m²) et des groupes dégourdis prendront des mesures pour protéger contre d'éventuelles attaques un personnage engagé dans une telle activité.

Le principe directeur qui se cache derrière ces règles d'exploration consiste à maximiser le nombre des décisions importantes prises par les joueurs pour décrire leurs actions, et de minimiser le nombre de jets de dés effectués entre chaque décision.

Monstres errants : Typiquement, on fait un jet tous les trois tours pour déterminer si des monstres errants apparaissent, et il y a 1 chance sur 6 pour que ceux-ci apparaissent effectivement. Si un monstre errant apparaît, vous devez déterminer aléatoirement le type de la créature en question, à moins que quelque facteur spécifique désigne de façon évidente ce que le groupe a rencontré.

Certains niveaux de donjon ont des contraintes spéciales concernant les monstres errants ; celles-ci concernent la fréquence des jets, les chances de rencontre, ou bien les deux. Ainsi, par exemple, dans le premier niveau des *Cavernes à gousses du sinistre Shroom*, les chances de rencontrer un monstre errant s'élèvent seulement à 1 chance sur 10.

Les monstres errants des donjons doivent être appropriés à leur environnement, à la fois en termes de type de créatures rencontrées et de difficulté de la rencontre. Les donjons traditionnels sont organisés de telle sorte que plus le niveau du donjon est "profond", plus les créatures rencontrées sont nombreuses et mortelles — ainsi, un groupe de personnages de niveau 1 explorant le premier niveau d'un donjon ne rencontrera que des monstres de niveau 1, peut-être avec un monstre occasionnel de niveau 2, tandis qu'au sixième niveau du donjon, les personnages peuvent s'attendre à rencontrer des monstres de niveau 3 ou 4. Cependant, cet état de fait varie d'un donjon à l'autre. Dans le *Mausolée rouge*, par exemple, la plupart des monstres sont extrêmement puissants, même au premier niveau, car il s'agit d'une aventure conçue pour des personnages de niveau 12 !

Optionnellement, le MJ peut effectuer moins souvent des jets de monstres errants, voire même les ignorer totalement, mais avant de procéder ainsi, il est important de réfléchir aux raisons qui se cachent derrière ces règles, et tout particulièrement à ce que les jets de monstres errants sont censés accomplir. Le premier objectif servi par les jets de monstres errants consiste à créer une impression de complexité dans un environnement de "donjon vivant" et donc d'épargner au MJ le soin d'établir des horaires d'activité ou bien de déterminer l'emplacement dans le donjon de chaque créature et à chaque instant. Les monstres du donjon peuvent avoir diverses raisons de quitter leurs tanières : certains peuvent être de patrouille, d'autres peuvent être à la recherche de nourriture, et d'autres encore peuvent explorer le donjon, tout comme les personnages joueurs ; tout ce qui précède, et plus encore, est représenté par les jets de monstres errants.

L'autre raison de la présence des monstres errants n'a rien à voir avec la vraisemblance et est une pure fabrication des règles, mais elle a son importance : *les monstres errants découragent les joueurs de perdre du temps*. S'il n'y avait aucune chance de rencontrer des monstres errants, les joueurs ne seraient nullement motivés pour garder le jeu en mouvement, ils n'auraient aucune raison de ne pas tenir de longues discussions au sujet des actions qu'ils comptent entreprendre, ou bien de vérifier méthodiquement chaque centimètre de sol, de mur et de plafond à la recherche de pièges ou de trésors cachés. De nombreux joueurs, et tout particulièrement ceux qui sont habitués aux jeux vidéo (qui n'ont pas de limite de temps dans le jeu), auront tendance à avoir une approche de "chasseur de pixel" vis-à-vis du jeu. Il revient au MJ, grâce aux monstres errants, de décourager ce type de jeu lent et de préserver le dynamisme du jeu — autrement, le jeu deviendrait une succession monotone de recherches minutieuses et personne ne s'amuserait vraiment.

Toutefois, les mêmes principes s'appliquent à l'envers. Le MJ devrait ajuster les chances de rencontrer un monstre errant en fonction de l'approche des joueurs. Si le groupe est discret, rapide et silencieux, qu'il évite les endroits de passage et qu'il ne reste pas longtemps au même endroit, ils devraient rencontrer bien peu de monstres errants.

Le rôle du porte-parole du groupe (règle optionnelle) : Si le groupe comprend de nombreux joueurs, il est possible que ceux-ci préfèrent désigner l'un d'entre eux comme étant leur porte-parole et qu'ils filtrent toute communication à travers cet unique joueur. Ce rôle ne devrait pas devenir celui du "chef de groupe", qui donnerait des ordres aux autres joueurs et qui les réduirait à l'état de simples spectateurs ! Au lieu de cela, certains groupes pensent qu'avoir un seul joueur qui parlerait au nom de tout le groupe réduit le chaos potentiel qui est créé lorsque chaque joueur essaie d'attirer à lui l'attention du MJ ; ainsi, le jeu se déroule plus calmement, ce qui améliore l'expérience de jeu de tous les joueurs présents. Par conséquent, si un porte-parole est utilisé, il doit consulter les autres joueurs et reporter ensuite au MJ les actions du groupe, aussi vite et aussi précisément que possible.

Le porte-parole peut être n'importe qui et ne se limite pas nécessairement, par exemple, au personnage le plus charismatique ou à celui dont le statut social est le plus élevé. En fait, si le groupe utilise un porte-parole, nous vous suggérons que ce rôle circule parmi les joueurs d'une séance de jeu à l'autre, en donnant ainsi son tour à chacun d'eux.

Déplacement lors de l'exploration d'un donjon : Il s'effectue à la vitesse indiquée au début du Chapitre III. Cette vitesse de déplacement lente et précautionneuse (qui est égale au dixième de la vitesse des personnages lors d'un combat) permet aux personnages de dresser une carte de leur progression, s'ils le souhaitent. Lorsque les personnages traversent des zones familières ou qu'ils suivent une carte, ils peuvent se déplacer jusqu'à cinq fois plus vite que la vitesse de déplacement par tour normale (ainsi, un personnage avec une vitesse de déplacement normale de 18 m par tour peut se déplacer de 90 m maximum par tour s'il traverse un territoire connu).

Les personnages qui fuient une rencontre peuvent courir jusqu'à dix fois leur vitesse de déplacement normale par tour (c.-à-d. à la vitesse normale de combat). Toute cartographie est rendue impossible lors d'une telle fuite, et une double période de repos (voir ci-dessous) est nécessaire à la fin de la poursuite. Puisque la plupart des groupes souhaiteront rester groupés, la vitesse de déplacement sera nécessairement limitée par celle du personnage le plus lent du groupe.

Les joueurs doivent établir leur "ordre de marche", qui sera communiqué au MJ par le porte-parole du groupe : quels personnages sont situés devant, lesquels sont au milieu, et lesquels sont à l'arrière du groupe. Dans un couloir de donjon standard de 3 mètres de large, jusqu'à trois personnages peuvent marcher côte-à-côte, mais si l'un d'entre eux manie une grande arme, comme un fléau ou une épée à deux mains, ce nombre peut se réduire à deux, voire même à un seul. Les personnages situés au deuxième rang ne peuvent attaquer qu'à

l'aide d'armes longues, comme les lances et les armes d'hast, ou en tirant des projectiles par-dessus la tête d'un personnage plus petit, comme un gnome ou un halfelin.

Il existe différentes méthodes pour se souvenir de l'ordre de marche. Si des figurines sont utilisées, elles peuvent être placées sur un plateau quelconque pour indiquer où se trouve chaque personnage. Pour ceux qui n'utilisent pas de figurines, le MJ demandera souvent au groupe de représenter leur ordre de marcher sur un bout de papier. Les groupes prévoyants ont pour habitude de fournir au MJ un ordre de marche par défaut au moment où ils pénètrent dans un donjon, et peuvent même avoir des positions et des procédures standard pour toutes sortes de circonstances fréquemment rencontrées. Un groupe bien organisé pourrait dire au MJ : "voici notre formation lorsque nous ouvrons une porte" ou bien "dans des passages de 6 mètres de large, nous nous déplaçons comme ceci", et ainsi de suite.

Si, pour une raison ou pour une autre, la position du groupe n'est pas claire pour le MJ, celui-ci a le droit de déterminer à l'aide d'un jet de dé la position de chacun.

Ecouter : Peut être effectué dans la plupart des endroits, souvent aux portes avant de les ouvrir. A moins que la totalité du groupe ne soit immobile et silencieux (ni discussion, ni tapage) et à moins qu'un éventuel casque ne soit ôté, le personnage qui écoute ne détectera aucun bruit, à part les bruits les plus forts.

Les voleurs et les assassins ont de bien meilleures chances que les autres d'entendre des bruits (voir "compétences du voleur" au Chapitre I). Les personnages de toutes les autres classes ont une chance de base de 10%. Cette chance doit être modifiée en fonction de la race ; ainsi, les demi-orques, les elfes, les gnomes et les halfelins ont une chance de base de 15%.

Normalement, le MJ effectue ce jet en secret parce que le joueur n'a aucun moyen de savoir s'il n'a entendu aucun bruit à cause du résultat du dé ou bien parce qu'il n'y a aucun bruit à entendre. Un personnage qui échoue (ou qui pense avoir échoué) un tel jet peut tenter un de nouveau, chaque tentative ne prenant qu'un seul round. Cependant, pas plus de trois tentatives peuvent être effectuées par le même personnage car alors l'effort devient trop intense ; dans ce cas, aucune nouvelle tentative ne réussira tant que le personnage ne se sera pas reposé pendant au moins un tour complet.

Si le jet est réussi, le MJ doit décider s'il y a effectivement du bruit qui pourrait être entendu. Certains monstres, comme les gobelours, sont discrets et ne peuvent pas être détectés à l'ouïe. Cependant, en général, si le lieu est occupé par un monstre quelconque et qu'un jet pour "entendre les bruits" est réussi, le groupe devrait obtenir un indice sur ce qui s'y trouve. Les joueurs astucieux dont les personnages savent parler les langues de différents types de monstres peuvent obtenir des renseignements précieux en écoutant des bribes de conversation — mais le MJ doit faire attention à ne décrire que ce que les personnages peuvent réellement entendre. Ainsi, le MJ ne doit normalement pas dire "vous entendez une araignée géante", mais plutôt "vous entendez un bruit de galopade bruyante" parce que la créature grimpe à une paroi afin de gagner une position propice d'où elle pourra tendre une embuscade au groupe.

Et n'oubliez pas que les monstres peuvent entendre le groupe de la même façon que le groupe peut les entendre !

Prêter l'oreille aux bruits aussi souvent que possible, à chaque porte ou intersection, est une tactique fréquente et compréhensible, parce qu'il s'agit de l'une des méthodes les plus faciles pour les joueurs d'améliorer les chances en leur faveurs — afin d'obtenir plus de renseignements pour prendre de meilleures décisions quant à leurs prochaines actions. C'est parfait, mais avec modération. Cependant, si le cours du jeu s'en trouve considérablement ralenti, diminuant le plaisir de jouer et réduisant l'aventure à une succession de jets de dés, alors le MJ devrait décourager les joueurs de pratiquer à outrance les tentatives d'audition. Mettez l'accent sur l'inconvénient de devoir ôter sans arrêt les casques pendant que le reste du groupe se tourne les pouces ; et si le jeu est encore trop lent, utilisez des tours qui éludent les tentatives d'audition, comme des monstres silencieux ou des bruits fantomatiques (peut-être dus à l'acoustique du donjon ou à la magie). Dans des cas extrêmes, le MJ peut placer des pièges et des monstres qui prennent spécifiquement pour cible les personnages qui écoutent les bruits, mais avant d'en arriver là, le MJ devrait franchement expliquer aux joueurs qu'adopter une attitude prudente revient à bien jouer, mais que pousser les choses à l'extrême ne fait que rendre le jeu moins amusant.

Mais sachez faire la part avec la dangerosité du donjon. Dans des endroits extrêmement dangereux, les joueurs ne devraient pas être réprimandés pour avoir fait preuve de prudence.

Ouvrir des portes : Normalement, ce n'est pas bien difficile ; le joueur (ou le porte-parole du groupe) déclare l'action et la porte s'ouvre. Cependant, dans certains donjons, de nombreuses portes sont bloquées et doivent être forcées. Les portes peuvent être verrouillées, bloquées, coincées, clouées ou maintenues fermées d'une toute autre manière (au moyen d'un sort de *verrou magique*, par exemple). Les portes coincées peuvent être forcées en employant la force brute (voir la caractéristique Force au Chapitre I pour connaître les chances de succès). Les portes verrouillées auront besoin d'une clé ou bien d'un voleur ou d'un assassin pour les crocheter ; certaines d'entre elles peuvent être abattues à l'aide de haches ou de béliers. Lorsqu'il conçoit le donjon, le MJ doit noter quelles portes sont normales, bloquées, verrouillées, etc., ainsi que l'emplacement des clés appropriées.

Tenter de forcer une porte coincée prend un round par tentative et, en fonction de la taille de la porte, plus d'un personnage peut essayer en même temps. Ainsi, deux personnages peuvent simultanément essayer de force une porte de 1,8 m de large — chaque personnage effectue son jet et la porte s'ouvre si au moins l'un des deux réussit ce jet. Si le premier essai échoue, des tentatives supplémentaires peuvent être effectuées, sans aucun malus, en dehors du fait que cela prend du temps et génère du bruit. Tenter de forcer une porte coincée, et tout particulièrement les tentatives répétées contre la même porte, est bruyant et peut augmenter les chances de rencontrer un monstre errant. Dans tous les cas, une tentative qui échoue ruinera toutes les chances de surprendre une créature qui se trouverait de l'autre côté de la porte.

Les tentatives de crochetage par les voleurs et les assassins sont gérées dans le Chapitre I et prennent entre 1 round et 1 tour par tentative, en fonction de la complexité de la serrure. Typiquement, une tentative dure de 1 à 4 rounds.

Tailler en pièces une porte avec des haches ou en employant d'autres méthodes est particulièrement long et bruyant. Abattre une porte de taille standard prend au moins un tour complet ; et pendant ce temps, plusieurs jets de monstre errant doivent être effectués. Naturellement, le groupe n'aura aucune chance de surprendre les créatures situées de l'autre côté.

En outre, une fois qu'une porte est ouverte, il est généralement difficile de la garder ouverte, ou plutôt, dans ce cas, de la garder fermée. OSRIC établit une règle double qui veut que les aventuriers peuvent avoir bien des difficultés pour ouvrir les portes des donjons, mais que les monstres n'ont pas ce problème et peuvent ouvrir des portes automatiquement, à moins que les joueurs ne les en empêchent. La méthode la plus courante pour maintenir une porte de donjon ouverte ou fermée consiste à la caler à l'aide de pointes en fer. Et même alors, il y a une faible chance (à la discrétion du MJ, mais généralement autour de 20-30%) qu'une porte calée glisse.

Cartographie : Il s'agit d'un élément clé de l'exploration des donjons ; mais c'est aussi l'un des aspects les plus controversés et incompris de ce jeu. Si elle n'est pas gérée correctement, la cartographie a un potentiel élevé pour ralentir le cours du jeu et de générer de la frustration.

Lorsqu'il conçoit le donjon, le MJ doit en établir la carte sur des feuilles de papier quadrillé ; cette carte indique les emplacements des salles, des antichambres, des couloirs, des escaliers, des portes, des pièges, etc., tous en relation les uns avec les autres. Tandis que le groupe se déplace à travers le donjon, le MJ leur décrit ce qu'ils voient et, à condition qu'ils aient de la lumière et un équipement approprié, et qu'ils ne se déplacent pas trop vite, les joueurs peuvent choisir de dessiner leur propre carte, en se basant sur les descriptions du MJ.

Il est important de bien comprendre le but de la carte des joueurs. Ce but n'est pas de créer une copie exacte de la carte du MJ, mais de garder une trace des endroits explorés ou non, de permettre au groupe de retrouver son chemin jusqu'à l'entrée et, lors des expéditions ultérieures, de retrouver l'endroit d'où ils sont partis la dernière fois. Si le donjon est petit ou de disposition simple, les joueurs pourraient très bien se passer de carte. Et même si le donjon est grand ou complexe, une "carte fil-de-fer" avec des lignes pour les couloirs et des carrés pour les salles et les antichambres, peut-être avec quelques notes en marge pour indiquer les longueurs ou les dimensions, sera presque toujours suffisante. Ce n'est que dans les niveaux de donjons les plus labyrinthiques, avec des salles et des couloirs serrés les uns contre les autres, que les joueurs estimeront que faire une carte strictement précise pourrait leur être précieux.

Lors de l'exploration de tels niveaux, une carte précise peut aider les joueurs à déduire les emplacements des salles secrètes, à leur montrer s'ils reviennent par une autre route vers des endroits qu'ils ont déjà explorés, ou même à les alerter de la présence d'un tour quelconque — comme un téléporteur, une salle ou un mur coulissant, un passage en pente, etc. Les groupes qui tracent des cartes fil-de-fer, ou ceux qui n'en dessinent aucune, peuvent rater des trésors cachés ou réaliser qu'ils se sont égarés seulement une fois qu'ils sont complètement perdus. A l'opposé, une cartographie soignée peut rapidement révéler que quelque chose ne va pas, ce qui pourrait permettre au groupe de revenir en arrière et de corriger leur trajet ou bien de chercher une solution. Ces endroits sont les plus difficiles à cartographier, mais également les plus gratifiants et les plus amusants, puisque cartographier ce type de niveau peut mener à des résultats positifs tangibles.

De nombreux joueurs n'aiment pas cartographier les donjons car ils considèrent que c'est une tâche qui gâche le plaisir de jouer. Souvent, ces joueurs tenteront d'obtenir du MJ qu'il conçoive des donjons plus simples, voire même qu'il dessine leur carte à leur place. Avec OSRIC, le MJ devrait éviter ces "solutions" ; le jeu va plus vite si c'est un joueur qui dessine cette carte. Encouragez les joueurs à cartographier de façon appropriée — c.-à-d. seulement lorsque c'est nécessaire et en dressant une carte fil-de-fer lorsque c'est possible.

Le MJ doit faciliter la tâche du joueur qui fait la cartographie en faisant des descriptions verbales efficaces : rapides et précises, elles ne doivent mentionner que ce que le groupe voit réellement. Visualisez le donjon dans votre esprit. Décrivez les choses en termes de distances plutôt que sous forme de carrés. Les joueurs peuvent vous montrer leur carte et vous demander si elle est correcte ou non. Approuvez-là, sauf si elle présente une erreur majeure qui serait évidente pour quelqu'un qui se retrouverait dans le donjon (comme dans le cas d'une salle triangulaire dans laquelle le groupe est entré par le sommet mais que les joueurs ont dessiné comme s'ils y étaient entrés par la base) ou sauf si votre description comportait une erreur — et, dans ce dernier cas, essayez à l'avenir de faire des descriptions plus précises.

Dans le cas des salles particulièrement complexes — une salle avec de nombreux angles inégaux, par exemple — un croquis rapidement dessiné par le MJ peut être utile. Ne faites cela que rarement, et jamais directement sur la carte des joueurs.

La carte des joueurs représente un objet réellement présent dans le jeu. Si les joueurs présents autour de la table dessinent une carte, alors l'un des personnages doit lui aussi en dessiner une. Cela a plusieurs conséquences : le groupe doit avoir de la lumière (ils ne peuvent cartographier que ce qu'ils voient) et des fournitures de dessin (quelque chose sur quoi écrire et quelque chose avec quoi écrire), ils doivent se déplacer lentement et méthodiquement (pas plus vite que la vitesse d'exploration normale), et mesurer la taille d'une salle prend du temps (suggestion : 1 tour par zone de 6 × 6 mètres). Et, peut-être ce qui est le plus important, si quelque chose arrive à la carte dans le jeu, la même chose arrive à la carte des joueurs ! Ainsi, si le personnage qui cartographie meurt et que son cadavre est abandonné, si les personnages sont capturés et dépouillés de leur équipement, ou si un jet d'acide ou un limon vert détruit la carte, alors le MJ doit confisquer la carte. Si le groupe désire faire des copies de sauvegarde, alors les joueurs doivent réellement les dessiner. Si tous les membres du groupe meurent dans le donjon, le seul moyen pour que leurs cartes leur survivent est d'en faire des copies et de les laisser à la surface, hors du donjon.

Les MJ astucieux auront décelé ici un potentiel pour créer des aventures. Les cartes sont des atouts précieux pour les PNJ comme pour les PJ ; il est possible d'établir un véritable marché d'achat et de vente de cartes, et les cartes trouvées dans des salles au trésor sont potentiellement plus précieuses que de l'or.

Chercher des trésors cachés, des pièges, des portes secrètes et ainsi de suite : Activité pour le moins fréquente. Chercher des portes secrètes prend beaucoup de temps : un tour complet par zone de 3 × 3 mètres. Et même alors, les chances de succès sont faibles : 1 chance sur 6 pour la plupart des personnages, les elfes et les demi-elfes ayant un avantage inné (qui se traduit par 2 chances sur 6). Chercher des pièges est bien plus facile pour les nains, les gnomes, les voleurs et les assassins — les chances de succès sont décrites dans le Chapitre I. Rechercher des pièges prend généralement 1-4 rounds, mais cela reste limité à un objet spécifique ou à un petit endroit (pas plus de 1,5 × 1,5 m), qui devra être spécifié par le joueur : "je cherche des pièges sur la porte", "je cherche des pièges sur le coffre au trésor", "je cherche des pièges à l'endroit situé juste devant le trône", etc.

Le MJ peut autoriser les recherches "à base de négociation" pour trouver des portes secrètes ou des pièges. Dans ce cas, au moyen de questions censées et d'actions correctement décrites, les joueurs peuvent obtenir un bonus, voire même une réussite automatique, lors d'une fouille. Par exemple, les joueurs peuvent tapoter la paroi d'un mur et essayer d'entendre un écho qui indiquerait la présence d'un espace creux. Si un tel espace était découvert, les joueurs pourraient décrire leurs tentatives visant à trouver et à actionner la porte secrète qu'ils savent être là — peut-être en cherchant si des pierres sont mal ajustées ou descellés, s'il y a des fissures ou des reliefs suspicieux, s'il y a des torchères qui peuvent tourner ou pivoter, etc. La même approche peut également fonctionner dans le cas des pièges.

Le MJ doit décider des conséquences de ces recherches négociées. Elles n'ont peut-être aucun effet et le jet de dés seul décide de la réussite ou de l'échec de la tentative — ce qui aide certainement à conserver le dynamisme du jeu, mais pourrait par trop priver les joueurs de la faculté de s'immerger dans la situation. Peut-être qu'une description détaillée accordera un bonus au jet normal, ou bien cette description pourrait même rendre inutile un jet de dé — si le joueur est capable de décrire une fouille d'une telle façon que le MJ pense qu'il trouvera à coup sûr son objectif. La contrepartie de cette méthode est que

si la description passe à côté de l'objectif (en cherchant au mauvais endroit, en utilisant une mauvaise méthode, etc.), le MJ pourrait réduire les chances de succès de la fouille.

Ces recherches détaillées et négociées prennent généralement un temps considérable dans le jeu (plus que les durées normales susmentionnées) et peuvent donc augmenter les chances de rencontrer un monstre errant. Bien entendu, cela est délibéré : sans cette motivation supplémentaire pour faire bouger les choses, les joueurs auront tendance à entreprendre des recherches les plus détaillées possibles, allant jusqu'à fouiller chaque centimètre de chaque salle dans les moindres détails, ce qui aurait pour conséquence de ralentir le jeu jusqu'au atteindre le point mort.

Désarmer des pièges est normalement un travail réservé aux voleurs et aux assassins (avec les chances de succès exposées au Chapitre I) et prend 1-4 rounds par tentative, si le piège est simple. Le désamorçage d'un piège complexe peut prendre jusqu'à un tour complet. Les autres personnages n'ont généralement que peu de chances, voire aucune, de réussir à désamorcer des pièges, bien qu'ici aussi poser des questions éclairées et faire attention aux détails peut créer des exceptions. Par exemple, un joueur peut être capable de présumer que coincer une plaque à pression peut l'empêcher de s'enfoncer dans le sol, ou bien que boucher un trou avec de la cire d'abeille peut empêcher du gaz de s'en échapper, ceci afin de déjouer un piège.

Ce genre de solutions "à base de négociation" pour trouver et désamorcer des pièges sont entièrement laissées à la discrétion du MJ. Certains MJ encouragent et récompensent ce type de jeu, tandis que d'autres le découragent, peut-être parce qu'ils pensent que cela ralentit trop le jeu ou que cela trahit le rôle premier de la classe du voleur. Il est important que les joueurs et le MJ discutent de ce sujet pour être sûr que les attentes de tout le monde concordent — il ne s'agit pas que les joueurs espèrent recourir aux jets de dés pour trouver et désamorcer les pièges alors que le MJ attend de leur part qu'ils interprètent chaque tentative, ou *vice versa*.

Les pièges qui ne sont ni évités ni désarmés auront normalement 50% de chances de se déclencher. Lorsqu'il conçoit le donjon, le MJ doit définir chaque piège par sa nature et ses effets. Dans des zones conçues pour des personnages de niveau 1, les dégâts ne devraient normalement pas dépasser 1d6 ou, au pire, 1d10, et les effets de "mort instantanée" devraient être évités. Les niveaux inférieurs des donjons, par contre, sont conçus pour des joueurs expérimentés et des personnages joueurs de niveau élevé ; ceux-ci devraient disposer de nombreuses méthodes permettant de déjouer des pièges, ainsi que d'un nombre de points de vie plus élevé et de meilleurs jets de sauvegarde ; par conséquent, pour eux, des pièges plus dangereux, voire mortels, seront appropriés. Et même dans ce cas, le MJ devrait typiquement autoriser une forme quelconque de jet de sauvegarde ou un autre moyen d'amoindrir les effets du piège.

Certains groupes jouant à OSRIC apprécient plus que d'autres les pièges mortels — comme ceux qui tuent sans jet de sauvegarde. La décision de placer ce genre de pièges dépend du jugement du MJ. Est-ce que vous souhaitez encourager vos joueurs à relever des zombis, à appeler des serviteurs invisibles ou bien à invoquer des monstres pour qu'ils les envoient en éclaireurs ? La présence de pièges réellement mortels les conduira probablement à adopter un tel comportement et, dans certains groupes, il y a une place pour ce type de jeu. D'autres préfèrent l'éviter.

L'incantation des sorts est détaillée dans le Chapitre II. De nombreux sorts, et tout particulièrement les différents sorts de détection ou de divination, faciliteront grandement tout travail d'exploration. Il revient aux joueurs de décider de l'équilibre idéal entre ces sorts "utilitaires" et ceux qui sont destinés au combat ou aux soins. Il y a des circonstances dans lesquelles un sort d'*ouverture* ou de *localisation d'objets* bien placé peut se révéler tout aussi crucial et salvateur qu'un sempiternel sort de *sommeil* ou de *soins mineurs*.

Repos : Des périodes de repos sont généralement nécessaires pendant un tour tous les six tours, pendant un tour après chaque combat et pendant deux tours après chaque fuite ou chaque poursuite. Les groupes qui restent dans un donjon pendant plusieurs heures d'affilée et qui ne souhaitent ou ne peuvent retourner à la surface peuvent passer une "nuit" entière à se terrer dans le donjon pour récupérer leurs sorts. Pendant ces périodes de repos, le groupe ne peut ni se déplacer, ni effectuer d'autres activités épuisantes (bien que des activités passives comme la cartographie puissent être autorisées). Les joueurs devraient prendre garde lorsque ces périodes de repos se présentent et s'assurer que leur environnement soit aussi discret que possible, ou au moins défendable. Une petite salle excentrée, avec une seule porte pouvant être coincée à l'aide de pointes, pourrait être un bon emplacement pour s'y reposer pendant un tour ou une nuit entière ; par contre, rester au beau milieu d'un couloir ouvert ou près d'un escalier descendant vers un niveau inférieur est probablement un mauvais choix, même pour une courte période de repos, et souvent un choix suicidaire si on compte y passer plusieurs heures.

Il arrive parfois, par accident ou de façon délibérée, que les personnages ignorent ces périodes de repos nécessaire et qu'ils tentent de continuer quand même. Si cela arrive, tous les membres du groupe sont fatigués. Ce que cela signifie et quels impacts cela a sur les personnages est laissé à la discrétion du MJ, mais les conséquences probables sont : un ralentissement de leur vitesse de déplacement, des malus au combat, des baisses temporaires de leurs scores de caractéristiques, et des réductions du moral des éventuels PNJ qui accompagneraient le groupe. Et plus le groupe reste longtemps sans se reposer, plus ses effets s'aggravent.

Autres actions : D'autres actions sont définies dans les descriptions de plusieurs des races et des classes fournies dans le Chapitre I. Par exemple, un nain peut, sous terre, tenter de déterminer la profondeur à laquelle il se trouve, un gnome peut essayer de déterminer sa direction, un paladin peut détecter le mal, un rôdeur peut tenter de suivre des empreintes de pas, et ainsi de suite. A moins que le contraire ne soit indiqué, chacune de ces actions prend un round par tentative.

Mises à part ces d'activités prédéfinies, OSRIC ne propose aucun système spécifique permettant de résoudre la plupart des autres tâches. Cela est intentionnel — les personnages joueurs sont des héros et devraient être capables d'effectuer la plupart des tâches ordinaires sans avoir besoin d'effectuer le moindre jet de dé.

Les auteurs auraient certainement pu inclure un système à base de compétences permettant de couvrir des activités telles que "équitation" ou "natation", mais ce genre de système est particulièrement nuisible aux jeux de type héroïque. Si nous avions ajouté la compétence "équitation", les personnages auraient commencé à tomber de selle. Cela nous frappe dans ce contexte de jeu d'aventures héroïques et nous estimons que cela n'est pas nécessaire ; alors si vous recherchez un système de compétences générique pour vos propres parties, cherchez-le ailleurs. Ici, réussir la plupart des tâches d'équitation (par exemple) est automatique.

Lorsqu'un personnage joueur tente de faire quelque chose qui dépasse le cadre d'une activité ordinaire, le MJ doit déterminer ses chances de succès de manière *ad hoc*. Le MJ devrait prêter attention aux circonstances, ainsi qu'à la classe, au niveau, à la race et aux caractéristiques du personnage, et établir un jugement fondé sur ces faits afin de déterminer ses chances de réussite. Ce pourrait être un jugement tranché — "tu réussis" ou "tu échoues" — mais ce serait le plus souvent un jet de dé quelconque. Le MJ devra généralement dire au joueur quelles sont ses chances de succès, demander au joueur s'il désire

toujours effectuer cette tâche, et, le cas échéant, permettre au joueur d'effectuer lui-même le jet de dé approprié. Cependant, le MJ a toujours le droit d'effectuer ce jet à la place du joueur, ou en secret, si le MJ estime que la situation le nécessite.

Lorsqu'il détermine les chances de réussite de manière *ad hoc* pour différentes tâches, le MJ peut trouver de l'aide en s'appuyant sur d'autres tâches similaires qui ont déjà été définies. Par exemple, les chances basées sur la Force pour ouvrir des portes et/ou tordre des barreaux, les chances qu'a un magicien de comprendre un sort (basées sur son Intelligence), et le jet basé sur la Constitution pour survivre à des chocs métaboliques ; ces jets peuvent tous être extrapolés pour couvrir une large gamme de situations. La même méthode s'applique aux jets de sauvegarde car ils prennent en compte la classe et le niveau plutôt que les facultés brutes ; par conséquent, des personnages de niveau élevé auront plus de chances de réussir que des personnages de niveau faible, et chaque classe aura tendance à avoir ses propres domaines de spécialité (les clercs sont meilleurs pour les tâches qui nécessitent un jet de sauvegarde contre la mort, les magiciens sont meilleurs pour les tâches qui nécessitent un jet de sauvegarde contre les sorts, etc.).

Prise de notes : Le MJ doit établir un système simple quelconque qui lui permettra de prendre des notes ; il pourra même déléguer certaines tâches aux joueurs. L'auteur présent, par exemple, conserve un bout de papier près de ses livres et inscrit dessus une marque lorsque chaque tour est écoulé, ce qui lui permet, en un coup d'œil, de savoir lorsqu'il doit effectuer un jet de monstres errants, lorsqu'une période de repos est nécessaire, et lorsque la lanterne du groupe est à cours d'huile. Dans des cas extrêmes, si la campagne de jeu a pris une ampleur telle que chaque séance de jeu accueille typiquement dix joueurs ou plus, un MJ assistant peut venir à la rescousse — cet assistant ou apprenti MJ aidera le MJ principal à prendre des notes et à organiser la partie, il pourra même aider le MJ principal à concevoir de nouveaux donjons ou aventures, et, au final deviendra un MJ alternatif ou bien divisera la campagne principale en sous-campagne.

EXPLORATION DES CONTREES SAUVAGES

Dans le cadre de cette section des règles d'OSRIC, le terme "contrées sauvages" désigne toute aventure se déroulant sur un terrain à l'air libre, y compris les aventures en pleine mer. L'unité de temps de base pour toute exploration des contrées sauvages est le jour. Si possible, il serait préférable que le MJ utilise du papier marqué d'une grille d'hexagones ("papier hexagonal") pour dresser à l'avance la carte de ces contrées sauvages, avant que les joueurs ne les explorent.

Ordre de jeu : Si vous débutez avec OSRIC, vous devriez résoudre chaque jour d'exploration de façon séparée. Les MJ expérimentés essaient parfois de résoudre plusieurs jours à la fois ; mais nous vous prions de ne pas tenter de le faire, à moins que vous soyez certains de ce que vous faites. L'ordre des événements est le suivant :

1. **Mise en place :** Le MJ informe le groupe des conditions climatiques actuelles et le groupe décide dans quelle direction il se dirige.
2. **Navigation :** Le MJ fait un jet en secret pour déterminer si le groupe s'est perdu.
3. **Jet de monstre errant :** Le MJ effectue des jets pour déterminer la présence de monstres errants.
4. **Déplacements et actions :** Les membres du groupe se déplacent, effectuent des actions stationnaires, ou les deux.
5. **Rencontre :** Toute rencontre éventuelle est résolue.
6. **Campement :** Le MJ indique les options dont dispose le groupe pour établir un camp. Le groupe campe.
7. **Jet de monstre errant :** Le MJ effectue un nouveau jet pour déterminer la présence de monstres errants. Si des monstres errants sont rencontrés, il commence la résolution de la rencontre qui en résulte.

Sur l'échelle de temps des aventures en contrées sauvages, la plupart des actions statiques ne prennent qu'un temps négligeable ; par conséquent, en règle générale, un personnage joueur peut combiner de nombreuses actions statiques avec un déplacement normal.

1. **Climat et direction :** Choisir la direction dans laquelle voyager ne devrait poser aucun problème à toute personne capable de jouer à OSRIC ; par contre, déterminer le climat présent peut être plus problématique.

   Certains MJ écrivent des campagnes en incluant des règles détaillées qui leur permettent de générer aléatoirement le climat en fonction du mois ou de la saison. D'autres préfèrent décider du temps qu'il fait sur l'impulsion du moment, en se basant sur leur instinct ou pour créer une certaine tension narrative. Ce n'est pas un sujet pour lequel des tables génériques seraient bien utiles — une campagne située dans un paysage hivernal Nordique aurait besoin de tableaux très différents de ceux d'une campagne située dans un archipel Caribéen — par conséquent, aucune règle de génération climatique n'est fournie ici. Le MJ devra décider et informer le groupe en conséquence.
2. **Perdus :** Le groupe ne se perdra jamais s'il suit une route, un fleuve ou un autre élément naturel, s'il suit une carte détaillée, ou s'il voyage dans un territoire qu'au moins l'un d'entre eux connaît bien. (Cela peut comprendre un PNJ faisant office de guide, si le groupe en a engagé un dans ce but.)

   Dans le cas contraire, les chances pour le groupe de se perdre dépendent du terrain et des conditions climatiques présentes. Si le groupe traverse une savane plate en direction d'une chaîne de montagnes qu'il peut voir, les chances de se perdre sont négligeables, mais s'il parcourt une forêt de nuit et en plein brouillard, les chances de se perdre sont quasiment garanties !

   En guise de règle, considérez qu'il y a 10%-25% de chances de se perdre si le groupe traverse un terrain normal et qu'il prend des précautions normales.

   Si le groupe se perd, déterminez aléatoirement sa direction de trajet réelle. Dans la plupart des cas, ils se dirigeront quelque part à l'intérieur d'un angle de 60° situé en face d'eux, mais, si le résultat du jet est particulièrement mauvais, le MJ peut augmenter cet angle jusqu'à 120°. Le groupe ne sera détourné sur ses propres pas que dans les circonstances les plus exceptionnelles.
3. **Monstres errants :** Normalement, le MJ doit faire deux jets chaque jour, avec 1 chance sur 12 de rencontre par jour, ainsi qu'un troisième jet pour la nuit (voir ci-dessous). Comme toujours, le jugement du MJ est crucial — ajustez cette fréquence vers le bas si le groupe traverse un territoire patrouillé et civilisé, ou vers le haut s'il erre dans une forêt infestée de gobelins, par exemple.
4. **Déplacement et actions stationnaires :** Reportez-vous à la section précédente (sur les donjons) et à la section du Chapitre III qui traite des vitesses des Déplacements.
5. **Résolution des rencontres :** Les mécanismes de résolution des rencontres sont identiques à ceux des donjons, bien que les contrées sauvages présentent des défis tactiques totalement différents. (Les personnages joueurs découvriront que les chevaux, les armes à distance et les sorts à longue portée sont bien plus utiles dans les contrées sauvages que dans un donjon.)
6. **Camper :** Le groupe doit camper s'il veut que ses lanceurs de sorts récupèrent leurs sorts. Normalement, les groupes dotés de montures auront besoin que leurs animaux se

reposent, et les personnages joueurs en armures, ou bien ceux qui sont physiquement les plus faibles, auront besoin de repos et de sommeil. En cas de marche forcée, les personnages peuvent marcher de nuit, mais une deuxième nuit sans prendre de repos aura pour conséquence d'épuiser les personnages et de leur imposer un malus de –2% ou –10% aux scores de leurs caractéristiques, à leurs jets "de toucher" et de dégâts, ainsi qu'à leurs jets de sauvegarde. Une troisième nuit passée sans repos augmentera ce malus jusqu'à –5% et les lanceurs de sorts commenceront à oublier n'importe lesquels des sorts qui sont encore mémorisés. Arrivés à ce stade, les personnages joueurs doivent faire des jets de survie à un choc métabolique (voir Caractéristiques, Constitution) pour éviter de s'endormir involontairement. A OSRIC, aucun humain ou demi-humain ne peut passer quatre nuits sans dormir.

Les groupes censés établiront des tours de garde pour toute la nuit ; pendant ces tours de gardes, des personnages différents monteront la garde pour s'assurer que les dormeurs soient bien en sécurité.

AGILITE AERIENNE

Cette section des règles détaille les bases du déplacement aérien pour aider le MJ à gérer les monstres volants, les déplacements sur des montures volantes, ou toute autre forme de mouvement aérien. Les créatures volantes gagnent de l'altitude à la moitié de leur vitesse de déplacement et plongent à un angle de 45°, ce qui les fait descendre de 1 mètre pour chaque mètre de déplacement vers l'avant. Les créatures dont l'agilité aérienne est de niveau VI ne sont pas sujettes à ces deux restrictions (voir ci-dessous). Les attaques en piqué de plus de 9 mètres infligent le double des dégâts normaux contre des cibles qui ne plongent pas, ce qui comprend les cibles terrestres. Attaquer lorsqu'on gagne de n'altitude n'entraîne ni de malus aux dégâts, ni de malus à l'attaque. Le MJ devra penser à limiter le plafond opérationnel de vol aérien à 1,500 mètres au-dessus du niveau de la mer car cela constitue, sur Terre, la limite maximale à laquelle on peut respirer sans assistance spéciale ; cependant, il reste possible que cela change beaucoup dans un univers de campagne donné.

Mis à part le niveau I d'agilité aérienne, la classification la plus basse des créatures volantes est généralement réservée aux créatures les plus grandes et les plus massives. Les créatures plus petites et plus légères ont tendance à être classifiées dans les niveaux les plus élevés. A l'exception des créatures de très grande taille, tels que les dragons, monter sur le dos d'un monstre aérien réduit son agilité aérienne d'un niveau.

Les niveaux énumérés ci-dessous représentent des étapes le long du spectre des capacités aériennes ; le MJ pourra donc établir quelques variations mineures à l'intérieur de chaque niveau. L'aptitude à tourner part du principe que les virages sont effectués à pleine vitesse de déplacement ; les créatures qui se déplacent à la moitié de leur vitesse tournent comme si elles appartenaient à la classe supérieure. Les créatures de niveau II, III et IV doivent se déplacer au moins à la moitié de leur vitesse de déplacement si elles souhaitent rester en l'air.

Niveau I : Créature qui vole à peine ; les créatures de cette catégorie flottent dans les airs et se laissent porter d'un endroit à un autre par les courants aériens. Parfois, ces créatures peuvent légèrement altérer la direction de leur vol ou bien se déplacer à des vitesses très lentes, mais, en dehors de cela, elles manœuvrent à la manière d'un ballon d'air chaud (ex. : le sort *lévitation*). Cette catégorie englobe également les créatures qui pratiquent le vol plané, comme les écureuils volants ou les poissons volants, c'est-à-dire qui voyagent dans les airs mais qui ne savent pas réellement voler.

Niveau II : La créature a besoin de 5 rounds pour atteindre sa vitesse nominale de déplacement aérien et peut tourner de 30° par round (ex. : dragon).

Niveau III : La créature peut atteindre sa vitesse nominale de déplacement aérien en 2 rounds et peut tourner de 60° en un round (ex. : sphinx).

Niveau IV : Agilité moyenne. Les créatures volantes de ce type atteignent leur vitesse nominale en 1 round et peuvent tourner de 90° par round (ex. : tapis volant, chauve-souris géante).

Niveau V : La vitesse nominale est atteinte en 6 segments et la créature peut tourner de 120° par round. Ces créatures peuvent également s'arrêter complètement au bout de 6 segments et sont capables de voler sur place (ex. : sort de *vol*, méphite).

Niveau VI : Ces créatures sont nées pour voler et prennent leur envol aussi naturellement qu'un humain marche sur la terre. De telles créatures atteignent leur vitesse nominale et s'arrêtent complètement en 1 segment et peuvent faire du vol sur place. Les créatures de niveau VI peuvent facilement inverser leur trajectoire de vol et donc effectuer de gracieux virages à 180°. Une telle créature contrôle presque totalement ses déplacements dans les airs (ex. : génie, élémental d'air).

CAS SPECIAUX

Se déplacer à bord de bateaux à voiles dépend cruellement du vent. Un bateau à voile peut progresser même lorsque le vent lui vient presque de face (cela s'appelle "border"), mais pour voyager à grande vitesse, le vent doit venir presque totalement de dos. Les MJ qui pensent mener une campagne avec beaucoup d'actions se déroulant en pleine mer devraient probablement décider de la trajectoire des alizés prédominants, car employer une méthode totalement aléatoire pour déterminer la direction des vents aura pour conséquence que, statistiquement, les bateaux feront peu de progrès en mer sur le long terme.

Les déplacements subaquatiques peuvent devenir une option accessible si les joueurs découvrent les objets magiques adéquats. Toutes les armes à projectiles, de nombreuses armes de corps-à-corps et de nombreux sorts sont pratiquement inutiles dans cet environnement — considérez que la magie qui invoque du feu échouera et que celle qui manipule l'électricité frappera souvent son propre lanceur.

AVENTURES EN VILLE

La plupart des activités que les personnages accomplissent "en ville", comme obtenir des renseignements, recruter des hommes d'armes ou des guides, acheter de l'équipement, écouler des trésors, se reposer et se soigner, payer des PNJ lanceurs de sorts pour identifier des objets magiques inconnus ou pour annuler des afflictions, s'entraîner pour gagner de nouveaux niveaux, etc., peuvent être gérées de façon abstraite. Tout cela se déroule "en coulisses" — les joueurs prennent des notes sur leurs feuilles (sans oublier d'ajouter ou de retirer le nombre de pièces d'or correspondant), le MJ note le nombre de jours qui se sont écoulés, puis le jeu reprend lorsque les joueurs sont de nouveau prêts à s'aventurer dans les donjons ou dans les contrées sauvages.

Parfois, le groupe souhaitera interpréter une ou plusieurs de ces activités citadines plutôt que de les reléguer totalement au second plan. Cela peut être aussi simple que recruter des employés potentiels, en quelques minutes à peine, avant de partir en expédition, ou que faire des cajoleries à un magicien local pour qu'il retransforme en humain, pour un prix raisonnable, un infortuné compagnon, suite à une aventure qui s'est mal passée pour lui. Mais cela peut être aussi complexe qu'une séance de jeu complète passée à recueillir des

informations en vue d'une expédition majeure. Certaines aventures peuvent même se dérouler en ville, avec de brefs interludes dans des donjons ou dans des contrées sauvages, comme par exemple une affaire de meurtres mystérieux ou une aventure centrée sur les négociations diplomatiques ou sur les manigances politiques.

Même lorsque ces activités sont interprétées, elles ont tendance à être résolues d'une façon plus abstraite et plus libre que les aventures dans des donjons ou dans des contrées sauvages. Par exemple, dans les aventures en ville, les joueurs dessinent rarement, sinon jamais, de carte, on s'occupe rarement de prendre note des provisions de torches et de nourriture, et un ordre de marche strict n'est pas forcément nécessaire, ni même applicable. Et même la notion de garder le groupe uni est laissée de côté : un personnage pourrait aller acheter de l'équipement, tandis qu'un autre irait à l'auberge des voyageurs pour y récolter des rumeurs, pendant qu'un troisième irait rendre visite au temple local. Mais lorsqu'il devient nécessaire de recourir à des méthodes moins abstraites, comme une situation où le groupe s'aventure dans un dangereux Quartier des voleurs et court donc le risque de tomber dans une embuscade et de se faire agresser, alors les normes et les règles d'une exploration de donjon seront généralement appliquées — le temps sera mesuré en tours, les déplacements redeviennent des multiples de 3 mètres (généralement effectués à la vitesse de "voyage", c.-à-d. 5× la normale, si le groupe ne dessine pas de cartes et qu'il ne pense pas tomber sur des pièges), les jets de "monstre errant" seront effectués une fois tous les trois tours (quoique, en ville, une telle rencontre sera généralement faite avec un mendiant, un voyou, un pickpocket, un membre de la garde de la ville, ou l'une des fameuses Prostituées errantes de Gary Gygax), etc.

Parce que les aventures en ville sont généralement bien plus librement jouées que les explorations des donjons ou des contrées sauvages, elles peuvent être plus difficiles à jouer pour le MJ. Il n'existe aucun organigramme pratique ni même d'étapes à suivre, et donc il est plus facile d'oublier des choses. En outre, parce que les aventures citadines ont tendance à se concentrer sur les négociations et sur l'interprétation des conversations entre les joueurs et les PNJ, l'importance est donnée au style de jeu en duo joueur/MJ. Les autres joueurs, dont les personnages ne font pas partie d'une scène donnée, n'auront plus qu'à rester assis sur leurs chaises et à observer, attendant leur "tour" de jouer, ce qui peut les conduire à l'ennui et à la frustration. Pour ces deux raisons, les aventures en ville ne sont recommandées qu'aux MJ expérimentés, aux petits groupes de joueurs, et à ceux qui apprécient tout particulièrement l'aspect du jeu qui consiste à interpréter le rôle d'un personnage. Prenez garde aux joueurs qui s'ennuient, car ils pourraient bien décider que leurs personnages déclenchent des combats en ville, juste histoire de faire quelque chose ; et, si cela arrive, n'oubliez pas que le plus à blâmer n'est peut-être pas autant le joueur que le MJ.

EXPLORATION DES PLANS

A de nombreux endroits, cet ouvrage de règles mentionne les Plans d'existence, mais dans le cadre des règles de base d'OSRIC, il n'est pas dans l'intention de leurs auteurs d'expliquer grand-chose à leur sujet. C'est une intention délibérée — les plans constituent un espace vierge qui est laissé en friche pour une éventuelle créativité future. Ils sont réservés au jeu de haut niveau (pour des personnages de niveau 10 ou plus), lorsqu'il devient trop facile de jouer dans l'univers de jeu normal. L'équilibre du jeu des règles de base d'OSRIC commence à basculer à des niveaux plus élevés que cela, bien que des aventures amusantes prenant place dans des environnements soigneusement conçus restent encore possibles.

A ce stade, nous nous contenterons de dire que :

Le monde normal de la campagne est situé sur le Plan matériel primaire, dans lequel les choses et les créatures sont généralement constituées de matière (d'où le terme "matériel"). Il y a deux plans immédiatement contigus avec le Plan matériel primaire : le plan astral et le plan éthéré.

Ces deux plans sont des endroits brumeux et vaporeux. Il est possible de percevoir faiblement le Plan matériel primaire depuis le plan astral ou éthéré, mais uniquement sous forme des corps ombrageux et indistincts. Une créature de la taille d'un humain est seulement visible si elle est située à moins de 9 mètres du spectateur. Bien que certaines créatures magiques puissent percevoir le plan astral ou le plan éthéré, voire même attaquer ceux qui s'y trouvent, en dehors de ces cas, un personnage situé dans un plan alternatif est totalement imperceptible : il n'est pas seulement invisible, mais également silencieux et à l'abri de tous les autres sens.

Un personnage peut utiliser le plan astral ou éthéré pour traverser des objets solides situés sur le Plan matériel primaire, comme des murs, car ils ne sont pas solides du tout dans ces plans. Si le personnage se trouve "à l'intérieur" d'un objet solide sous forme astrale ou éthérée, sa visibilité est nulle ; le personnage est totalement aveuglé. Il devra émerger dans un espace ouvert quelconque, car revenir dans le Plan matériel primaire alors qu'on se trouve dans un objet solide est fatal et sans jet de sauvegarde.

Lorsqu'un personnage joueur pénètre dans un nouveau plan, il émet une sorte de "plop !", un peu comme lorsque quelqu'un saute à l'eau. Dans les plans, de puissantes créatures hostiles peuvent détecter ce "plop !" et se mettront en mouvement pour intercepter le visiteur. Un personnage de niveau inférieur au niveau 10 peut rester sur un autre plan pour une période de 1d6 tours ; au-delà de cette période, considérez qu'il est anéanti par une quelconque horreur astrale/éthérée. En d'autres termes, ce personnage est mort, définitivement et irrévocablement détruit, sans possibilité de rappel à la vie ou de résurrection, sauf au moyen d'un *souhait majeur*.

De temps à autre, certains autres plans (les plans élémentaires, les abysses, les enfers, le plan matériel négatif, et ainsi de suite) sont mentionnés. Ces références sont délibérément laissées dans l'ombre.

Dans les plans, les choses sont différentes. Les règles de base ne s'y appliqueront pas forcément. Les objets magiques et les sorts peuvent ne pas y fonctionner comme ailleurs. Les jets "pour toucher" et les jets de dégâts peuvent varier, tout comme les aptitudes de classe, les jets de sauvegarde, ou, à vrai dire, à peu près n'importe quoi d'autre.

Lorsqu'un personnage de niveau 10 ou plus souhaite explorer les plans, ce qui arrivera forcément au cours d'une campagne particulièrement longue, le MJ aura besoin de déterminer ce qui se passe là-bas. A ce stade, les auteurs espèrent que le MJ

sera suffisamment expérimenté pour faire face à une telle situation et qu'il aura plaisir à relever ce défi.

Avec le temps, les auteurs souhaiteraient publier un ou plusieurs suppléments optionnels au sujet des plans, mais cela ne rentrera pas dans le cadre des règles de base d'OSRIC.

UN EXEMPLE DE DONJON

EXEMPLE DE LEGENDE DU DONJON

Dans la région actuelle, une bande d'orques en maraude a attaqué des chariots de marchandises de façon sporadique pendant les deux derniers mois. Les autorités locales ont engagé le groupe pour retrouver ces créatures et pour leur régler leur compte une bonne fois pour toutes.

En se basant sur les distances des attaques et sur la forme du terrain environnant, tout porte à croire que les orques se terrent quelque part dans les collines proches. Ces collines sont criblées de cavernes et de crevasses pour la plupart inexplorées et qui pourraient abriter toutes sortes de créatures.

Après des jours de recherches et de pistage, le groupe réussit à remonter la piste des orques jusqu'à une petite caverne située à l'extrémité sud des collines. Un petit cours d'eau coule dans la caverne et il y a de nombreuses preuves que des gens entrent et sortent de cette caverne.

Le groupe découvre que le cours d'eau est tout d'abord peu profond et qu'il s'enfonce dans les profondeurs de la caverne qui s'engouffre sous les collines. Alors qu'il s'enfonce vers le bas, la caverne se rétrécit en un passage étroit d'environ 1,20 mètre de large et de 2,10 mètres de haut. 27 mètres plus loin, la profondeur du cours d'eau s'élève à 90 cm et s'écoule à travers la Salle n°1.

Légende de la carte

1. **Caverne des gardes :** Le cours d'eau s'écoule à travers cet endroit et sort par un plus petit tunnel situé au nord. Toute tentative visant à suivre le cours d'eau sera difficile, sinon impossible, car le tunnel se rétrécit rapidement jusqu'à être totalement occupé par les eaux tumultueuses.

   Cette caverne est occupée par 6 orques (pv : 6, 6, 5, 5, 3, 3), tous armés de lances et de hachettes. A moins que le groupe ne fasse extrêmement attention, toute irruption à travers le tunnel au cours d'eau soulèvera des vaguelettes qui alerteront les gardes. Ils tenteront alors de surprendre et d'attaquer le premier PJ qui entrera, en lui lançant des hachettes, puis en attaquant avec leurs lances. Chaque garde porte sur lui 2d6 pa et 2d8 pc. Cette salle contient des paillasses en peau, de la nourriture des plus infâmes et des outres d'eau. Une table de jeu rudimentaire est recouverte d'une paire de dés en os, de 24 pa et de 7 po.

2. **Dortoir commun :** Tous les orques vivent ici, à moins qu'ils ne soient occupés ailleurs. Il y a suffisamment de paillasses en peau et de lits de camp pour tout le contingent. Un feu central crée une atmosphère enfumée. Ce dortoir commun est occupé par de longues tables rudimentaires, par des tapisseries volées (4 valent 50 po chacune ; le reste est sans valeur), par de l'argenterie et des ustensiles divers pour une valeur totale de 250 po, et par la tête empaillée d'une manticore (le meneur des orques prétend avoir tué la créature tout seul ; en réalité, il l'a trouvée morte de vieillesse et a pris sa tête en guise de trophée… un PJ astucieux remarquera que la tête n'a plus de dents).

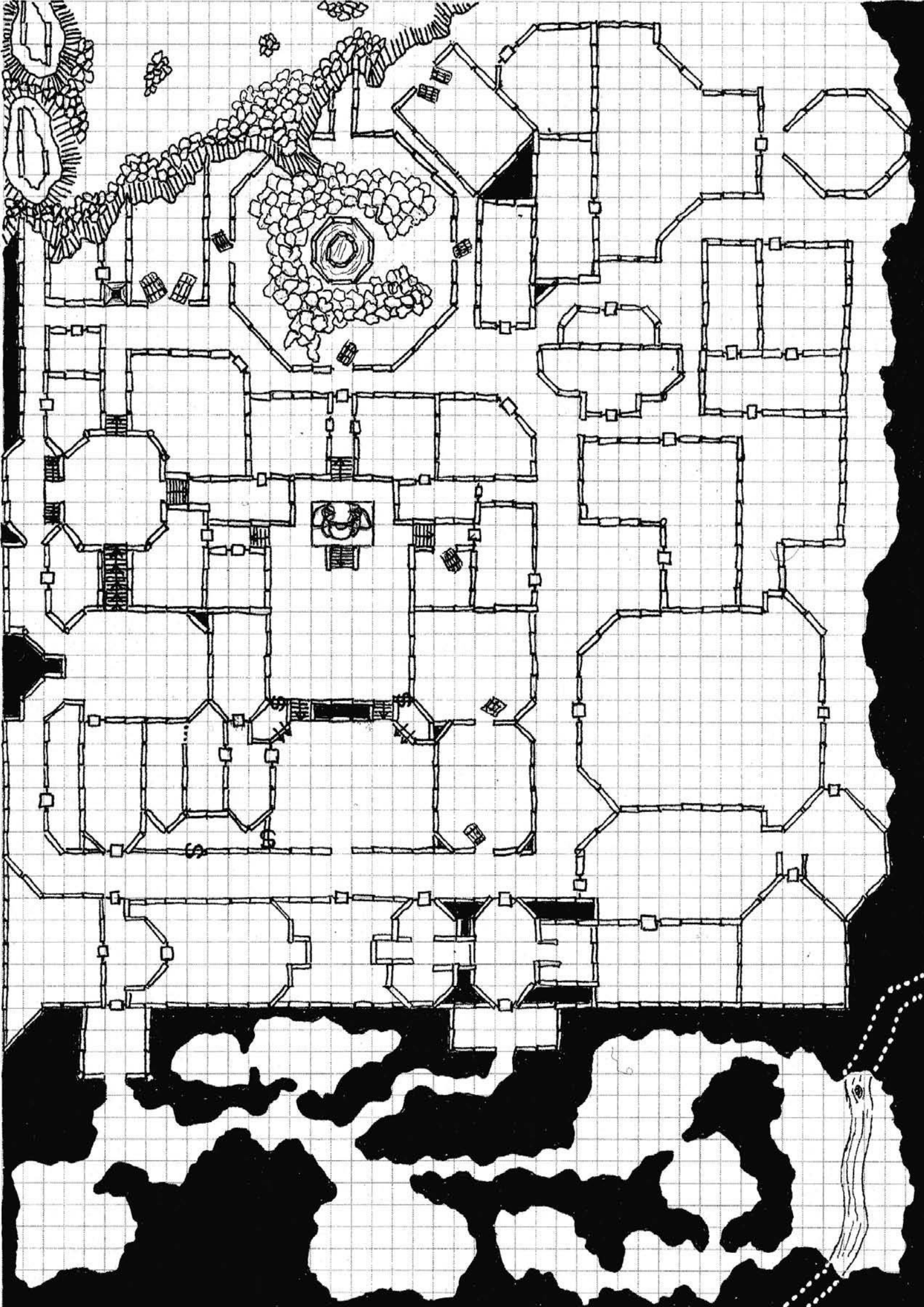
   12 orques (pv : 8, 8, 7, 7, 6, 6, 5, 5, 5, 4, 4 et 4) restent ici lorsqu'ils ne sont ni de garde dans la CAVERNE DES GARDES, ni réquisitionnés ailleurs. Dix d'entre eux sont vêtus d'armures de cuir. Six sont armés de lances et de hachettes, et quatre sont armés d'épées courtes et de lances. Les deux orques à 8 pv sont armés d'épées larges, sont vêtus de cottes de mailles et portent des boucliers. Les deux orques les plus coriaces gardent sur leur personne 3d20 po et 4d8 pa chacun. Les autres possèdent chacun 2d6 po et 2d20 pc.

3. **Arsenal :** Sont empilées ici différentes armes capturées lors des raids perpétrés par les orques et que ces derniers n'utilisent pas. L'inventaire est le suivant : 1 tas de 25 lances, 1 tas de 6 dagues, 1 pile de 5 arcs courts, 2 piles de 5 carquois chacune (les carquois de la première pile sont tous pleins ; ceux de la deuxième pile sont plus ou moins pleins), 1 tas de 8 épées courtes et 1 tas de 5 hallebardes.

4. **Chenil :** Les orques gardent ici 4 chiens de guerre (pv : 6, 5, 5, 5), derrière une palissade en bois rudimentaire. Ils viendront les chercher s'ils sont confrontés à quatre adversaires ou plus. Divers ossements, tant animaux qu'humanoïdes, peuvent être trouvés éparpillés dans cette tanière, mais il n'y a rien de valeur à trouver ici.

5. **Salle d'entreposage :** Les orques conservent dans cette caverne tous les biens pris pendant leurs raids. Si le groupe en a le temps, une fouille attentive de son contenu révèlera : 3 barils d'huile, 100 kg de tissus divers sous forme de rouleaux (d'une valeur totale de 50 po), 30 pots et casseroles en fer, 14 livres traitant de sujets divers (aucun n'est magique), 750 kg de bois coupé de tailles et de formes diverses, 1 tonnelet de gros clous et 4 têtes d'animaux empaillées (2 grands cerfs, un ogre et un pégase).

(etc.)



EXEMPLE DE SEANCE DE JEU

Toile de fond : Un groupe de solides aventuriers, composé d'Hogarth, guerrier humain et porte-parole du groupe (joueur : Bob), d'Alice, magicienne humaine (joueur : Mary), de Frère Chuck, clerc humain (joueur : Chuck), de Groin, guerrier nain (joueur : Jason), de Floppinjay, voleur elfe (joueur : Eric) et de Hap, homme ordinaire préposé à la mule (PNJ). Ils cherchent un moyen de descendre dans les ruines antiques du Temple des hommes-serpents, lieu recherché depuis bien longtemps et que la plupart des gens censés attribuaient aux légendes, jusqu'à ce qu'un récent tremblement de terre n'ouvre une profonde crevasse et ne révèle quelques objets inusuels et, de toute évidence, d'origine ancienne.

MJ : Après avoir passé deux ou trois heures à fouiller les contreforts et la brousse situés au sud et à l'ouest de la crevasse, vous êtes tombés sur quelque chose d'intéressant — une petite entrée de caverne avec un cours d'eau peu profond qui s'écoule vers l'intérieur ; des traces de pas révèlent que des gens entrent et sortent de cette caverne. L'entrée de la caverne est située à environ 100 mètres à l'ouest de la crevasse où se trouvent les ruines. Il est maintenant près de midi.

Bob : Est-ce qu'on peut savoir quelque chose sur ces traces — qu'est-ce qui les a créées ? Combien d'individus ? Est-ce que les traces semblent récentes ?

MJ : Ce qui a laissé ces empreintes de pas était à peu près de taille humaine et portait des chaussures ou des bottes. Vous êtes plutôt certains que les individus étaient plusieurs : ces traces n'ont pas été laissées par une seule personne qui serait entrée et sortie plusieurs fois ; la plupart des empreintes semblent assez récentes. Vous ne pouvez pas en tirer plus de renseignements sans un rôdeur ou un quelconque autre forestier.

Bob : OK ! L'elfe part en éclaireur : il descend dans la caverne et commence à l'explorer.

Eric : Pourquoi moi ?

Bob : Parce que tu es un elfe et que, donc, tu es discret et que tu as moins de chances d'être surpris par d'éventuels monstres qui pourraient s'y tapir ; et puisque tu es un elfe, tu peux voir dans le noir.

Eric : OK ! Alors je fais ce qu'il dit — j'entre prudemment dans la caverne, fronde en main, en faisant attention à ne pas marcher dans le cours d'eau. Qu'est-ce que je vois ?

MJ : L'entrée de la caverne fait à peu près 3 mètres de large et 2,40 mètres de haut ; elle descend doucement en tournant vers le nord-est. Au bout de 9 mètres, elle tourne vers l'est et, d'où tu te trouves, tu ne peux donc pas voir ce qu'il y a au-delà. Il semble que plus elle s'enfonce, plus elle se rétrécit, et que si tu continues de progresser, tu finiras par devoir prendre pied dans le cours d'eau.

Eric : Est-ce que j'entends quelque chose ?

MJ : [jet de dé] Juste le bruit de l'eau qui coule et qui éclabousse les rochers.

Eric : Je m'approche prudemment du tournant qui part vers l'est et je regarde dans cette direction — qu'est-ce que je vois ?

MJ : Au-delà du tournant, le passage continue de descendre et de se rétrécir. Il tourne en direction du nord-est. Tu peux voir jusqu'à une distance de 12 mètres après le tournant ; à ce stade, le passage s'est rétrécit pour ne mesurer plus que 1,20 mètre de large et 2,10 mètres de haut, et il est entièrement occupé par le cours d'eau.

Eric : OK ! De ma position actuelle, je plonge mon épée courte dans le cours d'eau. Quelle est sa profondeur ? A quelle vitesse coule-t-il ?

MJ : Il n'est pas profond, seulement 30 ou 60 cm. Il ne coule pas très vite non plus, bien qu'un peu plus vite qu'à la surface, et il semble aller encore un peu plus vite en aval. Tu n'aurais aucun mal à t'y tenir debout, même au milieu. L'eau est fraîche, bien qu'un peu boueuse.

Eric : Est-ce que j'entends quelque chose ici ?

MJ : Pareil qu'avant.

Eric : OK ! Je reviens et je raconte tout ça au reste du groupe.

Bob : D'accord. Nous avancerons avec l'elfe en tête, le nain en deuxième place, moi en troisième, Alice en quatrième, avec une torche, puis le PNJ et sa mule…

MJ : Hap dit : "je ne vais pas là-dedans, et Tom non plus !"

Jason : Qui c'est, Tom ?

Chuck : Je pense que c'est la mule.

MJ : [interprétant Hap] Tout juste. Nous vous attendrons ici jusqu'à une heure avant le coucher du soleil, puis nous retournerons au village, que vous soyez revenus ou non.

Mary : Je croyais que nous nous étions mis d'accord pour que vous…

MJ : [interprétant Hap] J'étais juste d'accord pour que Tom et moi, nous viendrions avec vous pour chercher ces ruines et pour ramener les trésors que vous trouveriez. Je n'ai jamais dit que nous vous accompagnerions dans des trous dans le sol, à la recherche de je-ne-sais-quoi.

Bob : Est-ce que vous viendriez avec nous si nous vous payions une pièce d'or supplémentaire ?

MJ : [jet de réaction] Non.

Chuck : Est-ce qu'on ne peut tout simplement pas le forcer à venir avec nous en lui mettant une épée sous le nez et en lui disant que nous le tuerons s'il ne veut pas venir ?

MJ : Au fait, quel est tout alignement, Frète Chuck ?

Chuck : Loyal bon. Pourquoi ?

MJ : …

Chuck : Oh ! Bon, d'accord.

Bob : On est tous d'accord : le PNJ et la mule restent derrière. L'ordre de marche reste le même qu'avant, avec le clerc pour fermer la marche. L'elfe garde sa fronde en main, le nain sort son arbalète, j'ai ma lance, Alice brandit la torche et le clerc a son marteau et son bouclier. Tout le monde est d'accord ?

Tous sauf le MJ : Ouais.

MJ : Donc, comme je l'ai déjà décrit, le passage se dirige vers le nord en descendant pendant 3, 6, 9 mètres, tourne vers l'est en se rétrécissant, puis continue en direction du nord-est en se rétrécissant encore pendant 3, 6, 9, 12 mètres. A ce stade, le passage fait 1,20 mètre de large et 2,10 mètres de haut, et vous vous tenez dans le cours d'eau, dont la profondeur est d'environ 60 cm.

Jason : A quelle profondeur sous terre sommes-nous ?

MJ : [jet de dé] Pas très loin, peut-être 4,5 mètres.

Bob : On continue d'avancer.

MJ : Très bien. Le passage se dirige vers l'est pendant 3, 6 mètres, puis tourne vers le nord-est. La pente s'adoucit un peu à cet endroit, la profondeur du cours d'eau augmente jusqu'à environ 90 cm et le courant ralentit un peu. Sur les 9 prochains mètres, le passage s'élargit un peu et environ 9 mètres plus loin que là où vous êtes maintenant, le passage semble s'élargir pour déboucher sur une caverne.

Bob : OK ! On avance prudemment, toujours en file indienne. Est-ce que l'elfe entend quelque chose ?

MJ : [sachant qu'il y a des orques dans la caverne située en aval, mais parce que les orques ont été alertés de la présence du groupe à cause de la lumière de leur torche et des vagues formées par leur passage dans le cours d'eau, ils se tiennent tranquilles tout en préparant à tendre une embuscade au groupe. Néanmoins, le MJ décide que, sur un jet de 01-05, le personnage pourrait entendre quelque chose d'inusuel : il lance un d% et obtient 79] Pareil qu'avant. De l'eau qui coule et qui

éclabousse les pierres ; rien de plus. Tandis que vous avancez de 3, 6, 9 mètres, le passage s'ouvre sur une large caverne — plus grande que le rayon de la lumière de votre torche. Vous y entrez par le coin sud-ouest. Le cours d'eau continue de couler en direction du nord, en passant par le milieu de la caverne. Faites-moi un jet de surprise.

Bob : [jet de dé] 2

Tous sauf le MJ : *gémissements*

MJ : OK ! Alors que vous entrez les uns après les autres dans la caverne, vous êtes pris au dépourvu pendant 2 segments…

Eric : J'ai 16 en Dex !

MJ : D'accord, donc Floppinjay est surpris pendant 1 segment et tous les autres sont surpris pendant 2 segments par une demi-douzaine de types à la peau brun-vert, avec des poils raides et des nez roses en forme de groins. Ils sont actuellement situés à [jet de dé] 9 mètres de vous, sur votre droite (à l'est), et vous prennent en charge tout en lançant des hachettes. Au segment n°1, ils chargent sur 5,40 mètres. Au segment n°2, ils chargent sur les 3,60 mètres qui restent, lancent leur hachettes et sortent des lances. Seuls les trois premiers d'entre vous sont des cibles potentielles, et seul Hogarth et Groin peuvent être touchés. [Jet de dé] quatre d'entre eux attaquent le nain et les deux autres attaquent le guerrier. [Jets de dés] Le guerrier n'est pas touché, le nain est touché trois fois. [Jets de dés] 7 points de dégâts au total. Le nain, l'elfe et le guerrier se prennent chacun deux orques. Vos actions pour le round n°1.

Bob : J'attaque l'un des orques sur moi avec ma lance.

Eric : J'effectue une retraite en direction du nord.

Jason : Je lâche mon arbalète, je prends ma hache et j'attaque.

Chuck : Est-ce que je peux m'avancer dans la salle ?

MJ : Non, Alice te bloque le passage.

Chuck : Bon, d'accord. J'attends qu'elle libère le passage…

Mary : Est-ce que nous voyons ou entendons d'autres orques en dehors de ces six-là ?

MJ : Non.

Mary : Alors je vais lancer mon sort de *sommeil* en plein milieu de la cohue.

MJ : OK ! Initiative. Faites mieux que [jet de dé] 2.

Bob : [jet de dé] 1. Et zut !

MJ : Les deux orques sur Floppinjay le suivent vers le nord et l'attaquent ; [jets de dés] l'un d'eux rate, l'autre touche. [Jet de dé] 3 points de dégâts.

Eric : Aïe !

MJ : Deux orques attaquent Hogarth. [Jets de dés] raté et raté. Deux autres attaques Groin. [Jets de dés] raté, touché. [Jet de dé] 5 points de dégâts.

Jason : Je suis à terre : –3 points de vie.

MJ : Tu n'es pas mort, seulement inconscient, mais tu perds du sang. En plus, tu es sous l'eau…

Jason : *Glou, glou*

MJ : Bob, c'est à toi.

Bob : J'attaque l'orque sur la gauche. [Jet de dé] 10.

MJ : C'est raté…

Mary : Je m'avance un peu pour que Chuck puisse se faufiler et avancer jusqu'à Jason. Puis je lance mon sort.

MJ : [Jets de dés] Les 4 orques qui attaquaient Hogarth et Groin sont tous affectés, ainsi que Hogarth. Floppinjay et les 2 orques qui sont sur lui sont tous en dehors de la zone d'effet.

Mary : Bien joué…

Eric : Désolé.

Chuck : Est-ce que je peux m'approcher du corps de Jason ?

MJ : Oui, tu parviens à le tirer sur la rive, du côté ouest du cours d'eau. Vos actions pour le round suivant ?

Jason : Je saigne.

Bob : Je ronfle, et j'avale de l'eau, je suppose.

Mary : Je réveille Hogarth.

Chuck : Je lance des *soins mineurs* sur Jason.

Eric : Je suppose que je dois me battre tout seul contre ces types ? Je lâche ma fronde et je sorts mon épée courte pour attaquer.

MJ : Initiative. [Jet de dé] Eric, fait plus que 3.

Eric : [Jet de dé] Hourra ! 4 ! J'attaque celui qui est sur ma droite. [Jet de dé] 14.

MJ : Presque raté. Le coup atteint son bouclier.

Eric : Ces types ont des boucliers ?

MJ : Ouais. Des armures de cuir cloutées et des boucliers. Et armés de lances. [Il pense au moral des orques — ils ont perdu plus de 50% de leur groupe. Le MJ assigne +15% à cause de cela ; +40 autres % pour les 4 alliés à terre ; –20% pour les 2 PJ à terre ; –25% supplémentaires de façon *ad-hoc* parce qu'ils se battent contre un elfe et qu'ils le surpassent en nombre à 2 contre 1. Modificateur total : +10% ; résultat du d% : 54 = les orques chercheront à effectuer une retraite.] Les deux orques se désengagent et se replient vers un passage situé dans le coin sud-est de la caverne.

Eric : Est-ce qu'on peut les prendre en chasse ?

MJ : Bien sûr, au prochain round. Ils ont une avance de 9 mètres et sont à 3 mètres de la sortie à la fin de ce round. Le sort de Chuck part et Jason récupère [jet de dé] 8 points de vie. Mais tu es toujours inconscient parce que tu es descendu en-dessous de zéro. Mary réveille Bob, qui recrache un peu d'eau. Les 4 orques sont toujours endormis, mais il semblerait que le fait qu'ils avalent de l'eau va les réveiller lors du prochain round. Vos actions ?

Bob, Mary et Chuck : On achève les orques avant qu'ils ne se réveillent.

Eric : Alors on ne poursuit pas ceux qui se sont enfuis ? OK, je finis le dernier orque assoupi.

MJ : C'est fait. Alors que les deux orques s'enfuient hors de la salle, vous entendez l'un d'entre eux dire, en langue orque, quelque chose qui ressemble à "lâche les Chiens de guerre". Et maintenant ?

Mary : On observe la salle. Qu'est-ce qu'on voit ? Quelle taille fait-elle ?

MJ : La caverne a une forme irrégulière. Elle fait environ 15 mètres de large d'est en ouest, sur 27 mètres de long du nord au sud. Le cours d'eau y entre par le coin sud-ouest et en sort par le milieu du mur nord. Il y a deux passages de 1,50 mètre de large qui en sortent par les coins nord-est et sud-est ; tous deux partent approximativement vers l'est. Les deux orques se sont enfuis par le passage sud-est. Le plafond est à environ 4,50 mètres de haut au centre de la caverne, à peu près à 2,40 mètres de haut au niveau des deux passages, et bien plus bas au-dessus du cours d'eau qui coule vers le nord. A l'ouest du cours d'eau, il n'y a rien, à part de la terre et des pierres. Du côté est, il y a des piles de paillasses en peau, des victuailles bien peu alléchantes, des outres d'eau, ainsi qu'une table rudimentaire sur laquelle il semble y avoir une paire de dés et quelques pièces.

Eric : J'examine la table. Combien y a-t-il de pièces et de quel type sont-elles ? Est-ce qu'il y a autre chose sur la table ?

Mary : J'utilise mon bâton pour fouiller dans les piles de paillasses et de nourriture. Est-ce que je trouve quelque chose d'intéressant ou d'inhabituel ?

Bob : Chuck et moi, nous tirons les cadavres des orques sur la rive ouest du cours d'eau et nous les examinons. Est-ce que

l'un d'entre eux a des bijoux ou un accoutrement inhabituel ? Est-ce que l'un d'eux ressemble à une sorte de chef ?

MJ : Il y a environ deux douzaines de pièces d'argent et 7 pièces d'or sur la table. En dehors des dés, il n'y a rien d'autre. Tu trouves quelques pièces de cuivre et d'argent dans les paillasses, mais rien d'autre d'intéressant. Aucun des orques ne semble être un chef ; aucun d'entre eux n'a ni trésor, ni objet inhabituel, mis à part quelques pièces de cuivre et d'argent de plus. Vous entendez des voix qui viennent du passage sud-est — ils parlent en orque et il semble qu'ils soient bien plus de deux.

Bob : D'accord, prenons les pièces d'argent et les pièces d'or, et les dés, je suppose, et faisons une retraire vers la surface. Chuck et moi, nous porterons le corps de Groin, Alice éclairera le passage avec la torche, et Floppinjay fermera la marche. Je pense qu'il fait encore jour, dehors ?

MJ : Ca fait quelque chose comme une demi-heure que vous êtes entrés, tout au plus.

Bob : Bien, alors ces orques n'essaieront probablement pas de nous poursuivre à la lumière du jour.

Eric : Attendez, je ne pars pas maintenant. Je vide mes deux flasques d'huile près du passage sud-est et j'essaie de mettre en place un piège avec du fil et un charbon ardent pour qu'il enflamme la flaque d'huile lorsque quelqu'un le déclenchera. Est-ce que je peux faire ça ?

MJ : Bien sûr, tu as les mêmes chances de fabriquer un piège que d'en désamorcer un.

Bob : Qu'est-ce que tu fais ? Viens !

Eric : Je veux laisser à ces types quelque chose pour qu'ils se souviennent bien de nous.

Bob : Quoi qu'il en soit, nous autres, nous ne t'attendons pas. Rejoins-nous dès que tu auras fini…

Eric : OK ! Alors je mets mon piège en place. Quels dés ai-je besoin de lancer ?

MJ : Eh bien ! Commence par me lancer un d6.

Eric : Euh ! Pourquoi ?

MJ : Pour la surprise…

Eric : [jet de dé] 5 ! Ha !

MJ : Tu pivotes et tu vois 4 gros chiens qui déboulent vers toi par le passage nord-est. Ils sont actuellement à 24 mètres et chargent sur toi.

Mary : Je suppose qu'il s'agit des "chiens de guerre", hein ? Je pensais que c'était une sorte de code…

MJ : Il n'y a personne d'autre dans la salle, en dehors d'Eric. Initiative ? [Jet de dé] Fais mieux que 6.

Eric : [jet de dé] 5, +1 pour ma Dex parce que j'utilise un projectile. Donc, c'est un 6, égalité !

MJ : Alors tu peux faire un tir avant qu'ils ne t'atteignent.

Eric : [jet de dé] J'attaque le chien n°2 ; [jet de dé] 15 +1 pour ma Dex = 16. Ca doit être touché !

MJ : Ouais.

Eric : [jet de dé] 3 points de dégâts.

MJ : Le chien n°2 gémit et reste en arrière, mais les trois autres continuent leur charge et bondissent pour attaquer, essayant de te mettre à terre. Tu es plus grand qu'eux alors tu obtiens un bonus de défense de +4, mais puisqu'ils sont 3, ils ont un bonus de +2 à leur attaque, ce qui signifie qu'ils ont besoin d'obtenir 14 ou plus pour te mettre à terre. [Jet de dé] 18 — tu es mis à terre ! Ton action pour le prochain round ?

Eric : Je vais me remettre debout et tirer mon épée courte.

MJ : Et les chiens, qui sont maintenant tous les quatre sur toi, essaieront de te maintenir à terre. Initiative : fais mieux que [jet de dé] 6–1 = 5 !

Eric : [jet de dé] 5 ! Encore *ex aequo* !

MJ : Nous dirons que tu te retrouves sur les genoux au moment où les chiens attaquent. Ils ont donc un bonus de +2 pour cette raison, +6 parce qu'ils t'attaquent à quatre, et tu perds ton bonus de Dex [jet de dé] 3 + 8 = 11 ; c'est suffisant — ils te maintiennent au sol.

Eric : Alors qu'est-ce que je peux faire, maintenant ?

MJ : Tu peux essayer de te libérer au round suivant en réussissant un jet de Tordre des barreaux.

Eric : Alors je pense que c'est ce que je vais faire. [Jet de dé] 18.

MJ : Non. Les chiens continuent de te maintenir au sol. Tu as une autre chance de te libérer…

Eric : [jet de dé] 64. Non.

MJ : … avant qu'un groupe de 8 orques, dont 2 chefs en cottes de mailles et portant des épées larges, entre par le passage sud-est ; ils te voient à terre et s'esclaffent : "Ha, ha ! Regardez donc ce que les clebs ont attrapé !"

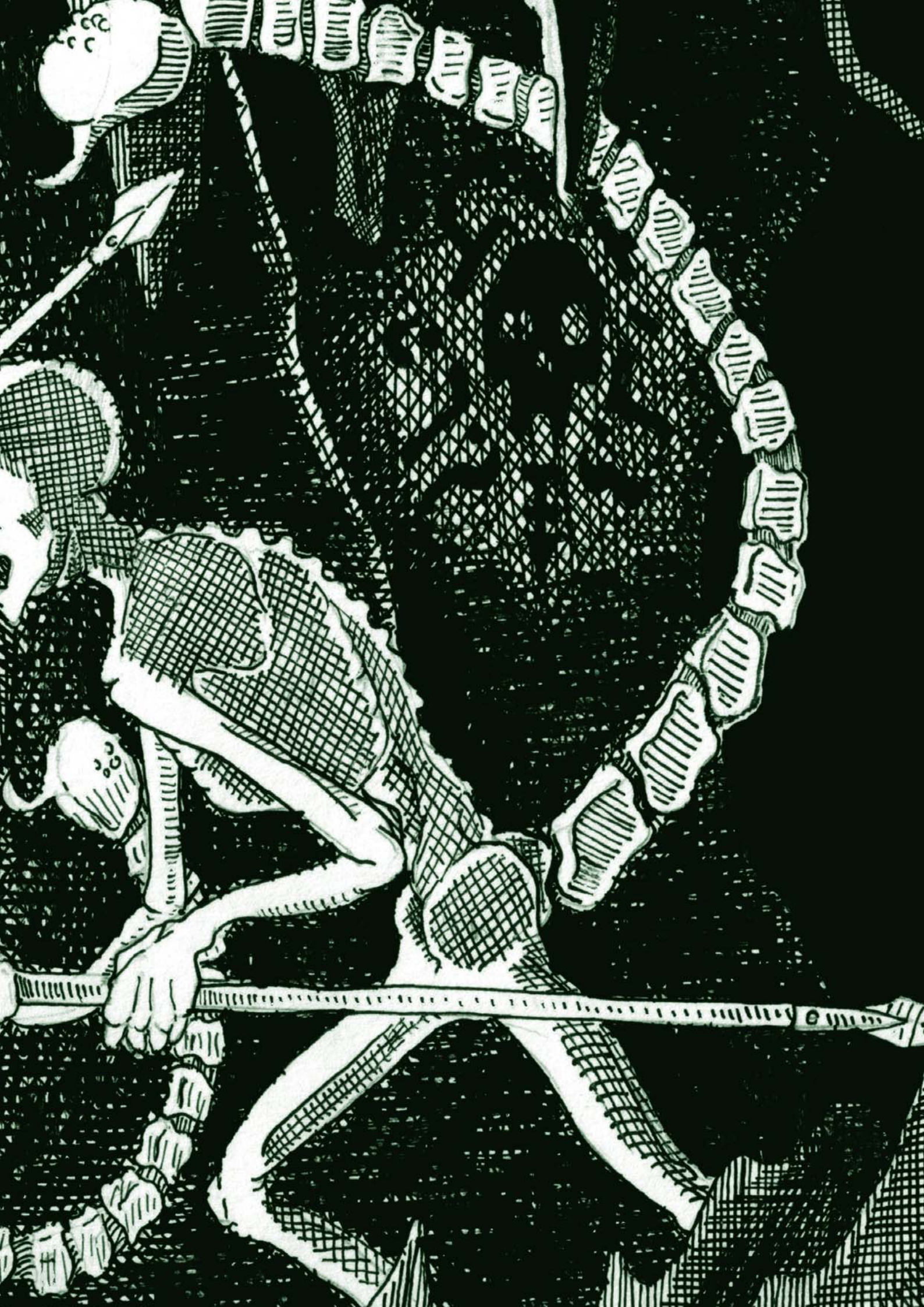
Eric : Je me rends !

Mary : Euh ! Est-ce que les orques ne refusent pas, en temps normal, de faire prisonniers les elfes ?

MJ : J'en ai bien peur…

Eric : Argh !

(etc.)



CHAPITRE IV : DONJONS, VILLES ET CONTREES SAUVAGES

DONJONS

Les aventures d'OSRIC ne présentent pas toutes des donjons — mais beaucoup d'entre elles le feront. Concevoir des donjons est un art plutôt qu'une science, et cela peut être même gratifiant. L'objectif des sections qui suivent est, en partie, d'aider un MJ harassé, ou à court de temps, à créer aléatoirement des zones de donjons, et, en partie, de fournir des indications sur la nature des défis qui conviennent à telle ou telle partie du donjon.

Un donjon, ou tout autre cadre d'aventure, est plus qu'une simple succession de monstres et de trésors. Le MJ astucieux attirera les joueurs dans son univers de jeu en remplaçant leurs yeux et leurs oreilles. Comparez et mettez en regard les deux descriptions qui suivent :

Exemple n°1 : "Votre groupe franchit le couloir de 18 mètres sans incident et parvient à une porte verrouillée."

Exemple n°2 : "Tandis que le voleur avance devant le groupe pour trouver des pièges, vous progressez lentement le long du couloir. La lumière vacillante de la torche projette des ombres étranges et palpitantes sur les murs, révélant une pierre plus sombre et de finition plus rudimentaire que celle du précédent niveau. Malheureusement, cette lumière ne diffuse pas suffisamment de lumière pour voir le bout du couloir ; tout ce que vous pouvez voir, grâce à sa flamme jaune, c'est le couloir qui s'enfonce dans les ténèbres, 12 mètres plus loin. Un faible courant d'air glacial vous souffle au visage, porteur d'une odeur humide et moisie, tandis que le voleur fait une brève pause, le temps d'examiner quelque chose sur le sol de pierre humidifié, avant de continuer. Alors que vous passez près de là, vous remarquez le casque cabossé qu'il était en train d'examiner. Vu son état, il ne semble plus pouvoir servir à grand-chose. De quelque part en arrière provient le faible bruit d'un glissement — peut-être le son de la vermine qui grouille dans les niveaux inférieurs du donjon, ou bien est-ce quelque chose de plus grave ? Après avoir parcouru environ 18 mètres, vous parvenez à une porte qui semble robuste, ses lourdes planches en bois étant solidement assemblées avec du fer rouillé. Le bruit de glissement s'est interrompu, du moins pour l'instant."

Ces deux passages décrivent le même trajet de 18 mètres le long d'un couloir vide menant à une porte. Comparez le langage pauvre et quelque peu laconique de la première description avec l'implication complète des sens des joueurs contenu dans la deuxième description : le MJ décrit ce que les personnages voient, sentent et entendent. Ils sont arrivés à la porte en se demandant probablement ce qui peut bien rôder dans le couloir derrière eux, juste au-delà de la portée de leur torche ridicule. Il s'agit d'un inoffensif petit animal, mais les joueurs ne le savent pas ; le MJ leur dit simplement ce que les personnages entendent. Et maintenant, comparez les deux descriptions de la même porte. Les joueurs passent d'une description plutôt fade d'une porte qui est verrouillée (information à laquelle ils ne devraient d'ailleurs pas avoir accès tout de suite) à une description qui leur fait presque voir les taches de rouille sur les solides ferrures et qui leur fait se demander s'il leur sera facile de franchir cette porte.

C'est de cette méthode, qui permet de peupler le donjon de données sensorielles destinées aux joueurs, dont cette section des règles d'OSRIC traite ici. Cela s'appelle de l'habillage de donjon et, comme nous l'avons vu ci-dessus, cet habillage peut transformer un simple trajet dans un couloir de 18 mètres : d'un simple interlude, il peut devenir une expérience en soi. Des tableaux vous sont fournis pour permettre une génération aléatoire, ou bien, comme d'habitude, le MJ peut choisir des éléments spécifiques pour en maximiser les effets. Veuillez noter que ces tableaux sont surtout adaptés aux endroits qui sont dépourvus d'autres éléments importants. C'est-à-dire que le groupe peut complètement passer à côté des nuances de visions, de sons et d'odeurs que vous aurez soigneusement conçues s'il vend chèrement sa peau contre une horde de guerriers squelettes. Bien que des tableaux aléatoires soient fournis, les résultats obtenus devraient tout de même être retouchés pour pouvoir atteindre un certain de gré de cohérence.

Tableaux des courants d'air

d%	Résultat	d%	Résultat
01-05	brise légère	70-75	aucun, air froid
06-10	brise légère humide	76-85	aucun, air chaud
11-12	brise par rafales	86-87	courant montant léger
13-18	courant d'air froid	88-89	courant montant fort
19-20	courant descendant léger	90-93	vent fort
21-22	courant descendant fort	94-95	vent fort par rafales
23-69	aucun	96-00	vent fort mugissant

Tableaux des odeurs

d%	Résultat	d%	Résultat
01-03	âcre	62-65	métallique
04-05	chlorée	66-69	ozone
06-12	confinée, fétide	70-74	putride
13-17	enfumée	75-80	soufre
18-25	fumier	81-90	terreuse
26-59	humide et moisie	91-95	urine
60-61	humide et salée	96-00	végétation en décomposition

Tableaux général

d%	Résultat	d%	Résultat
01-02	barre de fer tordue	60	humidité au sol
03-05	bois	61	lanière (bouclier ou armure)
06	botte en cuir	62-64	lanterne
07	bouteille brisée	65	manche de pioche
08	bout de vire ou reste de bougie	66-69	moisissure
09	bouts de bois	70	nourriture
10-12	casque cabossé	71	ossements
13	cendres	72	paille
14-15	chaîne rouillée	73	perche ou corde (cassée)
16	coulures de cire	74	pièce de cuivre tordue
17	dents ou crocs éparpillés	75	pierres
18-19	eau (flaque ou filet)	76-80	poignée de dague
20-21	éboulis	81	poignée d'épée
22	éclats de poterie	82	pointe
23	écoulement d'eau	83	pointe de javelot émoussée
24-26	excréments	84	poussière
27	feuilles et brindilles séchées	85	rats
28-34	fissures au mur	86	sac
35-36	fissures au plafond	87	sang séché
37-40	fissures au sol	88-90	tête de marteau fissurée
41	flasque fissurée	91	thallophytes
42-51	flèche brisée	92-93	toiles d'araignées
52	griffures au mur	94-95	torche carbonisée
53	guano	96	touffes de poils ou de fourrure
54-55	haillons	97-98	vase sur le mur
56-57	humidité au mur	99	vase au plafond
58-59	humidité au plafond	00	vase sur le sol

Bruits

d%	Résultat	d%	Résultat
01	bong	57-58	glissement
02-05	bruissement	59-60	gloussement ténu
06	bruit de ferraille	61	gong
07-09	bruits de pas qui s'approchent	62-65	grattement ou bruit de fouille
10-12	bruits de pas en arrière	66-67	grincement
13-16	bruits de pas en avant	68-70	grincement métallique
17-18	bruits de pas sur le côté	71-72	grognement
19-20	bruits de pas qui s'éloignent	73	grognement sourd
21-22	bruit sourd	74	heurt
23	carillonnement	75	hululement
24-25	chant	76	hurlement
26	chuchotement	77	mugissement
27	cliquetis	78	musique
28-31	cognement	79-81	murmures
32-33	couinement	82	râle
34	craquement	83-84	rires
35-36	cri	85	rugissement
37	cri perçant	86	sanglotement
38	déclic	87-88	sifflement
39	démarche traînante	89-90	sifflotement
40-44	détonation ou claquement	91	son de trompette
45	éclaboussement	92	sonnerie
46	éclatement	93	tambourinement
47-48	écrasement	94-95	tapotement
49	éternuement	96	tintement
50	fredonnement	97	tintement métallique
51-53	galopade	98	toux
54	gazouillement	99	vibration
55-56	gémissement	00	vrombissement

Ameublement

d%	Résultat	d%	Résultat
01	aiguière	50	four
02	applique	51	fresque
03	armoire	52	fût
04	autel	53	futaille
05	banc	54	garde-robe
06	baignoire	55	hamac
07	baril	56-57	idole
08	barrique	58-59	lit
09	bassin mural et font	60	malle
10	bâton	61	matelas
11	billettes de bois	62	métier à tisser
12	boîte	63	meule
13	bougeoir	64	natte
14	bouilloire	65	oreiller
15	brasero	66	panier
16	buffet	67-69	palette
17	bureau	70	paravent
18	caisse	71	patères
19	canapé	72	peinture
20	candélabre	73	peinture murale
21	casseroles	74	petit tapis
22-23	chaise	75-77	piédestal
24	chandelier	78-79	placard
25	charbon	80	placard mural
26	charbon de bois	81	portemanteau
27	chaudron	82	pot-de-chambre
28	cheminée avec du bois	83	pots
29	cheminée à manteau	84	rouet
30	coffre	85	sac
31	coffre à tiroirs	86	sacoche
32	commode	87	sanctuaire
33	couchettes	88	seau
34	coussin	89	statue
35	couverture	90-91	table
36	divan	92	tabouret
37-38	drap	93	tapis
39-41	édredon	94	tapisserie
42	estrade	95	tonneau
43	établi	96	tonnelet
44	étagère	97	tréteau
45	flambeau	98	trône
46	fauteuil	99	urne
47-49	fontaine	00	ustensiles (cuisine, etc.)

Objets de culte

d%	Résultat	d%	Résultat
01-05	autel	56-57	lumière votive
06	balustrade	58-59	lutrin
07-08	bancs d'église	60-61	nappe d'autel
09-11	boîte à offertoire	62-63	paravent
12	bougeoirs	64	peintures ou fresques
13-14	bougies	65	prie-Dieu
15-17	brasero	66-67	pupitre
18-22	brûloir à encens	68	rideau ou tapisserie
23	candélabre	69-70	robes
24	carillon	71-72	sacristie
25	chaire	73-74	saintes écritures
26	chaise latérale	75-76	sanctuaire
27-29	cloche	77	sifflet
30-33	colonnes ou piliers	78	soutanes
34-35	encensoir	79-81	statue
36	flûtes	82-87	symbole saint
37-38	fonts baptismaux	88	tambour
39-40	gong	89	tapis de prière
41-46	idole	90-92	trépied
47-50	lampe	93	trône
51-55	lieu saint	94-00	vêtements sacerdotaux

Salle de torture

d%	Résultat	d%	Résultat
01-03	banc	58	grill
04-05	bastonnade	59-60	gros pot
06-09	bottes en fer	61	grosse cloche
10-14	brasero	62-63	huile
15-16	cage	64-65	lanières
17-20	chaînes	66	menottes
21	chaise à lanières	67	oubliette
22-29	chevalet	68-70	paille
30-31	chevalet en "U"	71-72	pilori
32-33	cordes	73-74	pinces
34	couteaux	75	poteau
35-36	crochets	76	presse
37	entraves	77-78	puits
38	étau	79-81	roue
39-42	estrapade	82-83	table
43-47	fers à marquer	84-85	tabouret
48-50	flambeaux	86-89	tenailles
51-53	fosse à feu	90-92	torches
54	fouet (chat à neuf queues)	93-97	vierge-de-fer
55-57	fouets	98-00	vis de pouces

Laboratoire d'alchimie

d%	Résultat	d%	Résultat
01-03	alambic	47-54	établi
04	animal empaillé	55	étui à parchemin
05	assiette	56	feuille
06	baguette à mélanger	57	fil de fer
07-08	balance et poids	58-59	fiole
09-10	ballon	60	fourneau
11-12	bocal	61-64	herbes
13	boîte	65	horloge à eau
14	bougeoir	66-67	lampe
15	bougie	68-70	livre
16	bouilloire	71	louche
17	boule de cristal	72	mortier et pilon

d%	Résultat	d%	Résultat
18-19	bouteille	73-74	parchemin
20-23	brasero	75	peau
24	bureau	76	pentacle
25	burette	77	pentagramme
26	cage	78	pinces
27	carafe	79	pincettes
28	carafon	80	pipette
29	casserole	81	plume d'oie
30	cercle magique	82	pot
31-32	chaudron	83	prisme
33	corne	84	pupitre
34-36	cornue	85-86	rouleau de parchemin
37	coupe	87	sablier
38-39	craie	88	soufflet
40	crâne	89	spatule
41	creuset	90	tabouret
42	cruche	91	trépied
43	cuillère à mesurer	92	tube (récipient)
44	cuve	93-95	tube (tuyau)
45	entonnoir	96-99	vase à bec
46	éprouvette	00	vessie

Contenu des récipients

d%	Résultat	d%	Résultat
01-03	bandes	45-47	graisseux
04-06	boulettes	48-50	huileux
07-09	braises	51-58	liquide
10-12	brins	59-63	morceaux
13-15	cendres	64-65	motte
16-18	cosses	66-68	os
19-23	cristaux	69-72	pâte
24-25	échardes	73-74	peau
26-28	écorce	75-87	poudre
29-33	feuilles	88-91	poussière
34-35	fibres	92-93	semi-liquide
36-38	gélatine	94-95	tiges
39-40	globes	96-00	visqueux
41-44	grains		

Affaires personnelles et diverses

d%	Résultat	d%	Résultat
01	alêne	53	gobelet
02	assiette	54	grattoir
03	bandages	55	hachoir
04	batteur	56	huile aromatique
05	baume	57	huile inflammable
06	bocal	58	laine
07	boîte	59-60	lampe ou lanterne
08-11	boîte d'amadou	61	lanières
12	bol	62	livre
13	bonbonne	63	louche
14	boniments écrits	64	mélangeur
15	bouchon	65	miroir
16	bougeoir	66	moulin à café
17	bougie	67	nourriture
18	bouilloire	68	onguent
19-20	bouteille	69	osselets
21	broc	70-71	panier
22-23	brosse	72	passoire
24	broyeur	73	peigne
25	cane de marche	74	perruque
26	carafe	75	petit coffret
27	chope	76	petite boîte
28	coffre	77	pierre à aiguiser
29	corbeille	78	pipe
30	corde	79	plat
31	cordelette	80	plateau
32	coupe	81	plume d'oie
33	couteau	82	pochette
34	cruche	83	poêle
35	cruchon	84	portefeuille
36	cuillère	85	pot
37	cuillère à oreille	86	râpe
38	cuvette	87	rasoir
39	dessous-de-plat	88	robinet
40	eau de Cologne	89	rouleau de parchemin
41	éteignoir	90	sablier
42	feuille de parchemin	91	savon
43-44	ficelle	92-93	serviette
45	fil	94	shaker
46-47	fil et aiguille	95	soucoupe
48	fiole	96	soupière
49	flasque	97	statuette ou figurine
50	flûtes de Pan	98	tamis
51	fourchette	99	tasse
52	gant de toilette	00	vase

Vêtements et chaussures

d%	Résultat	d%	Résultat
01-03	bas	55	habit religieux
04	blouse	56-58	jupon
05-07	bottes	59-62	maillot de lin
08-14	bourse	63	mante
15-16	caleçon long	64-65	manteau
17-19	calot	66-68	pantalon
20-23	cape	69-72	pantoufles
24-27	capuche	73	peignoir
28-29	ceinture	74-75	redingote ou chasuble
30-31	ceinturon	76-77	robe
32	châle	78-79	robe de femme
33-35	chapeau	80-81	robe fourreau
36	coiffe	82-85	sandales
37-38	collant	86	sandales à lanières
39	culotte	87-89	sarrau
40-43	culotte de lin	90	surcot
44	doublet	91-92	tablier
45-46	écharpe	93	toge
47-48	fichu	94-95	tunique
49-50	gantelets	96-97	tunique longue
51	gants	98-99	veste
52-54	gilet sans manches	00	voile

Nourriture et boissons

d%	Résultat	d%	Résultat
01	abricots	46	œufs
02-03	ale	47-48	ognons
04	baies	49-53	pain
05	beurre	54	pâtisseries
06-09	bière	55	pêches
10	biscuits	56	pickles
11	bouillon	57	poireaux
12	confiture	58	poires
13-16	céréales	59	pois
17	champignons	60	poisson
18	cognac	61-62	pommes
19	cookies	63-65	porridge
20-25	eau	66	pruneaux
26-28	fromage	67	prunes
29	fruits de mer	68	pudding
30	gâteaux	69-70	ragoût
31	gelée	71	raisin
32	gruau	72	raisins secs
33	haricots	73-75	soupe
34-37	hydromel	76	sucreries
38	lait	77-80	thé
39	légumes verts	81	tourte
40	lentilles	82-83	tubercules, racines
41	miel	84-93	viande
42	muffins	94-98	vin
43-45	noix / noisettes	99-00	volaille

Assaisonnement

d%	Résultat	d%	Résultat
01-15	ail	56-58	poivre
16-50	herbes aromatiques	59-85	sel
51-55	moutarde	86-00	vinaigre

Liste de noms formels de salles

Antichambre	Enclos	Salle de garde
Armurerie	Entrée	Salle d'invocation
Atelier	Etude	Salle à manger
Bains	Forge	Salle de méditation
Bar	Galerie	Salle de rangement
Baraquements	Garde-manger	Salle secrète
Bestiaire	Garde-robe	Salle de torture
Bibliothèque	Grand hall	Salle de travail
Boudoir	Hall	Salle du trône
Bureau	Harem	Salle de trophées
Cabinets	Laboratoire	Salon
Caveau	Observatoire	Sanctuaire
Cellule	Penderie	Séjour
Chambre	Prison	Sérail
Chambre forte	Puits	Seuil
Chapelle	Réception	Solarium
Chenil	Réfectoire	Temple
Citerne	Salle d'attente	Toilettes
Couloir	Salle d'audience	Vestiaire
Cour	Salle de banquet	Vestibule
Crypte	Salle de chant	Volière
Cuisine	Salle de classe	W.-c.
Dortoir	Salle de divination	
Ecurie	Salle d'entraînement	

GENERATION ET PLACEMENT DES PIEGES

Le tableau de génération de piège ci-joint ne constitue pas une liste exhaustive. En fait, une consultation rapide de ce tableau devrait rapidement laisser entrevoir plusieurs variantes basées sur les thèmes qui y sont présentés. Il faut aussi remarquer que certains pièges peuvent être combinés de façon efficace. Par exemple, un piège constitué d'une fosse hérissée de pointes peut déclencher le balancement d'une poutre pour "aider" les joueurs à y tomber. Faites preuve d'imagination.

Il existe plusieurs niveaux de pièges possibles, plus ou moins appropriés à une situation donnée. Ces niveaux sont :

Nuisance : Une trappe cachée, pour une chute de 3 mètres.

Risqué : Une trappe cachée, pour une chute de 3 mètres sur des pointes.

Dangereux : Une trappe cachée, pour une chute de 3 mètres sur des pointes empoisonnées (pour être encore plus méchant, faites en sorte que la trappe se referme après la chute de la victime).

Fatal : Tout ce qui précède, plus un bloc de pierre de 10 tonnes, de forme identique à celle de la fosse, qui se décroche du plafond pour tomber dans la fosse.

Placement des pièges

Généralement, les pièges devraient être adaptés au niveau de donjon auquel ils sont situés et aux trésors potentiels qu'ils gardent. Ainsi, au niveau 1 d'un donjon infesté de monstres féroces mais frappés de pauvreté, un piège qui conduirait à ces monstres ne devrait être qu'une simple nuisance. A l'inverse, un piège situé au niveau 16 d'un donjon devrait être fatal s'il protégeait les vastes trésors de deux dragons pendant que ceux-ci sont partis chasser.

Des créatures intelligentes qui vivraient près d'un piège auraient toujours un moyen quelconque de l'éviter ou de le désarmer — qu'il s'agisse d'un chemin annexe qu'elles empruntent d'habitude ou bien d'un moyen mécanique ou magique de le désactiver. Si elles utilisent le piège pour protéger leur tanière, leurs trésors ou leurs enfants, elles entretiendront le piège au mieux de leur capacité (peut-être en nettoyant les traces de sang ou toute autre preuve de son existence, par exemple). Et si les personnages joueurs apprennent comment désactiver le piège, des monstres intelligents pourraient essayer de trouver un moyen de le rendre de nouveau opérationnel — peut-être en le déplaçant ou en ajoutant des éléments supplémentaires, en fonction de leurs capacités et de leurs ressources.

Lorsque vous placez des pièges, réfléchissez à leur but dans le jeu et aux effets qu'ils auront sur le style de jeu. Les pièges existent pour augmenter les risques lorsqu'on s'aventure dans un donjon et pour encourager à jouer avec adresse ; les bons donjons présentent un mélange judicieux de monstres, de pièges et de rencontres dans lesquelles interpréter un rôle.

Prenons deux MJ qui jouent à OSRIC. L'un d'entre eux aime utiliser de nombreux pièges, dont certains provoquent la mort instantanée sans jet de sauvegarde, tandis que l'autre préfère utiliser bien moins de pièges et autorise toujours un jet de sauvegarde.

Les joueurs du premier MJ s'adapteront. Ils se déplaceront lentement et prudemment dans le donjon et pourront même invoquer des créatures ou créer des zombis pour les envoyer en avant afin qu'ils déclenchent les pièges qu'ils pourraient rencontrer. Ils auront tendance à faire des prisonniers pour les interroger, en ayant recours aux charmes ou à toute forme de magie similaire, afin d'en avoir plus sur l'environnement du donjon, et des personnages d'alignement mauvais pourraient même se servir de captifs en guise de canaris de mines. Le déroulement du jeu serait alors lent en raison de la prudence des personnages.

Les joueurs du deuxième MJ auront tendance à ne pas interpréter de voleurs. Ils se déplaceront plus rapidement dans le donjon, pour essayer de prendre leurs ennemis éventuels par surprise, et le jeu prendra une tournure plus héroïque.

Choisissez le style de jeu qui vous correspond le mieux, à votre groupe et à vous, et concevez les pièges de vos donjon de façon appropriée.

Tableau de génération aléatoire des pièges

d%	Résultat	d%	Résultat
01-02	bélier à ressort déguisé en porte	51-52	gaz anesthésiant
03-04	bloc qui tombe du plafond derrière les joueurs	53-54	gaz aveuglant
05-06	bloc qui tombe du plafond devant les joueurs	55-56	gaz inflammable
07-08	bloc qui tombe du plafond pour enfermer les joueurs dans une salle	57-58	gaz inspirant la terreur
09-10	bloc qui tombe du plafond sur les joueurs	59-60	gaz ralentissant
11-12	blocs qui tombent du plafond devant et derrière les joueurs	61-62	herse qui tombe derrière les joueurs
13-14	boule de pierre qui roule, de mêmes dimensions que le couloir	63-64	herse qui tombe devant les joueurs
15-16	brouillard obscurcissant	65-66	herses qui tombe devant et derrière les joueurs
17-18	carreau d'arbalète	67-68	jet d'acide
19-20	carreau d'arbalète empoisonné	69-70	jets de flammes
21-22	chausse-trapes empoisonnés	71-72	lame de faux, à hauteur des chevilles
23-24	chausse-trapes qui tombent du plafond	73-74	lame de faux, à hauteur du cou
25-26	chute graissée	75-76	lance de baliste
27-28	escaliers escamotables qui se transforment en toboggan	77-78	lance de baliste empoisonnée
29-30	escaliers qui basculent	79-80	piège à tronc d'arbre hérissé de pointes
31-32	fil tendu au niveau des pieds	81-82	piège à tronc d'arbre qui se balance
33-34	fil tendu au niveau du cou	83-84	pont illusoire
35-36	fosse avec un bloc qui tombe du plafond	85-86	pont qui s'effondre
37-38	fosse avec une trappe qui se verrouille	87-88	porte qui tombe
39-40	fosse de 3 mètres	89-90	salle ascenseur
41-42	fosse hérissée de pointes	91-92	salle ascenseur à une seule direction
43-44	fosse hérissée de pointes empoisonnées	93-94	salle ascenseur qui se désactive pendant 24 heures
45-46	fosse ouverte par une fausse porte	95-96	salle coulissante qui change de direction ou d'emplacement
47-48	fosse remplie d'huile, avec une torche allumée qui tombe	97-98	salle qui se remplie d'eau
49-50	foudre	99-00	téléporteur

TROMPE-L'ŒIL

Un trompe-l'œil transforme quelque chose d'inoffensif en quelque chose de dangereux, et inversement. Créez une attente mais faites en sorte qu'elle prenne une tournure totalement extraordinaire : est-ce bien un diamant inestimable serti dans un anneau qui repose sur ce solide coffre en plomb ? L'anneau est bien fait, mais ce n'est en fait qu'une babiole sans valeur, tandis que la boîte est en or massif, mais peinte pour ressembler à du plomb. Là est toute l'essence du trompe-l'œil. Utilisez les deux tableaux qui suivent pour générer un trompe-l'œil aléatoire. Le premier tableau génèrera un objet ordinaire souvent trouvé dans la plupart des donjons, et le deuxième tableau fournira une caractéristique inattendue.

Tableau des éléments (d%)

Dé	Elément	Dé	Elément
01-03	arche	48-51	miroir
04-06	autel	52-54	monstre
07-09	bassin	55-57	mosaïque
10-13	champ de force	58-60	mur
14-16	cheminée	61-63	passage
17-19	conteneur*	64-67	peinture
20-22	dôme	68-70	piédestal
23-25	escaliers	71-74	pilier/colonne
26-28	feu	75-78	plafond
29-31	fontaine	79-82	porte**
32-34	fosse	83-86	puits
35-38	idole	87-90	salle
39-41	illusion	91-94	statue
42-44	machine	95-97	tapisserie
45-47	meuble	98-00	végétation

* N'importe lequel : bocal, boîte, coffre, coffret, baril, vase, boitier, etc.

** N'importe laquelle : porte secrète, porte dérobée, valve, arche, etc.

Caractéristiques (d%)

Dé	Elément	Dé	Elément
01	agit aléatoirement	51	empoisonné
02	alignement aléatoire	52	énigmes
03	alignement opposé	53	enrage
04	animé	54	exauce des vœux
05	annule la gravité	55	exauce des vœux inversés
06	anti-magique	56	faux
07	apparaissant	57	fruit
08	attaque	58	gazeux
09	attise la cupidité	59	grandissant
10	augmente le Charisme	60	gravité augmentée
11	augmente la Constitution	61	gravité diminuée
12	augmente la Dextérité	62	gravité variable
13	augmente la Force	63	hauteur altérée
14	augmente l'Intelligence	64	hurle et vocifère
15	augmente la Sagesse	65	incliné
16	basculant	66	intelligent
17	chair en pierre	67	inverse la gravité
18	change de forme	68	invisible
19	change la classe	69	joue à des jeux
20	change le sexe	70	largeur altérée
21	chante	71	longueur altérée
22	combinaison	72	magnétique
23	couleur/texture/matière inhabituelle	73	montant
24	coulissant	74	parle
25	danse	75	parle (incantation de sort)
26	décharge électrique	76	parle en rimes et en vers
27	demande	77	parle très intelligemment
28	dérobe	78	pivote
29	descendant	79	plane dans les airs
30	désigne	80	prédit le futur
31	désintégrant	81	prend
32	diminue le Charisme	82	profondeur altérée
33	diminue la Constitution	83	*quête religieuse*
34	diminue la Dextérité	84	rajeunit
35	diminue la Force	85	rapetissant
36	diminue l'Intelligence	86	repoussant/repousse

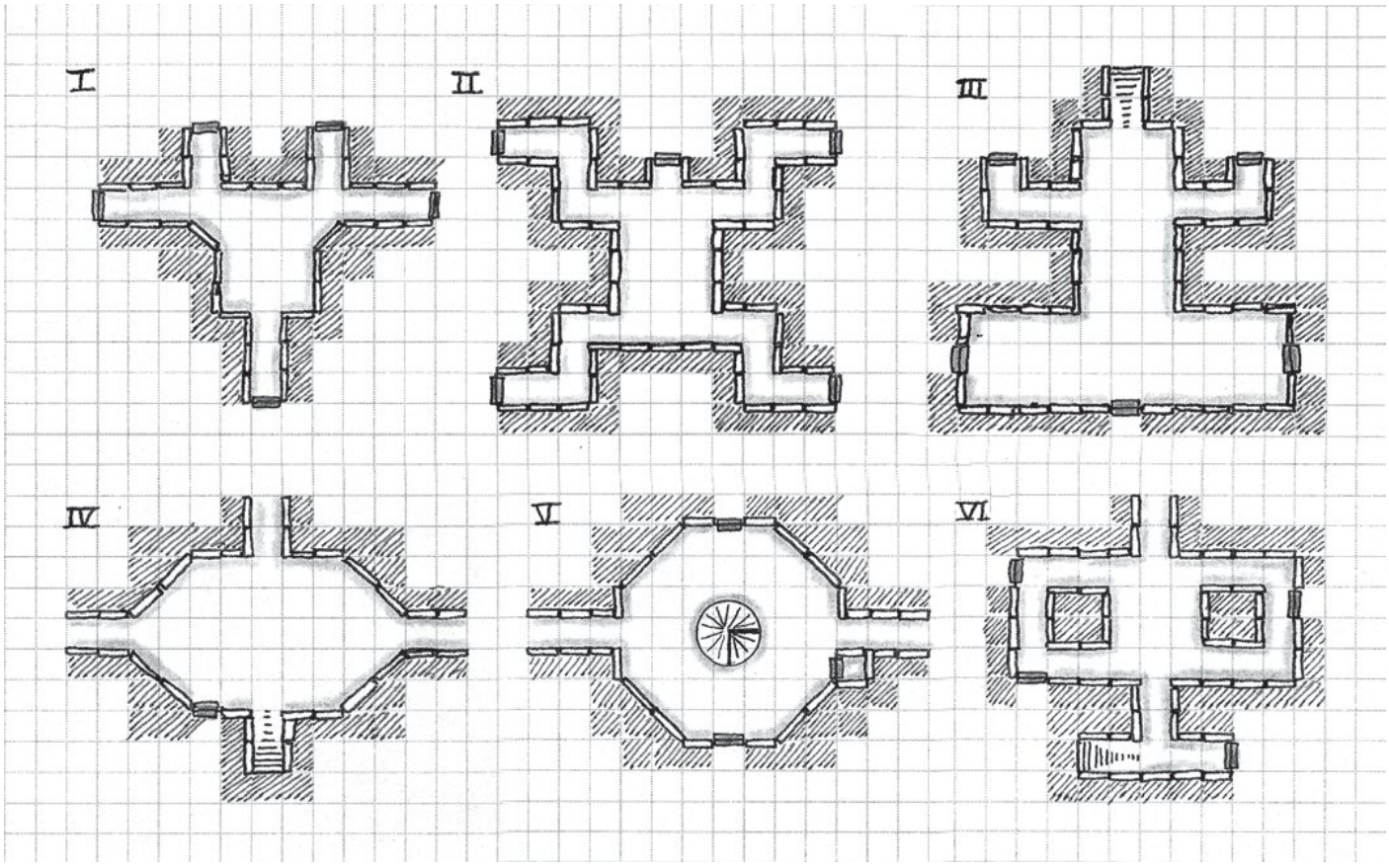
Dé	Elément	Dé	Elément
37	diminue la Sagesse	87	résiste à la magie
38	dirige	88	rit
39	disparaissant	89	roule
40	dit n'importe quoi	90	s'effondre
41	donne une fausse carte	91	se déplace
42	donne de fausses pièces	92	suggère
43	donne de fausses pierres précieuses	93	suspend l'animation
44	donne de faux bijoux	94	symbiotique
45	donne de faux objets magiques	95	téléporte
46	donne des bijoux	96	tire
47	donne une carte	97	tournoyant
48	donne des objets magiques	98	transfère les esprits d'un corps à un autre
49	donne des pièces	99	un seul sens
50	donne des pierres précieuses	00	vieillit

Exemple d'utilisation : Gina le MJ a besoin d'un trompe-l'œil pour finaliser la carte d'un donjon. Saisissant son fidèle d%, elle le lance et obtient un 37 sur le tableau des éléments et un 66 sur le tableau des caractéristiques. Elle obtient donc pour résultat une idole intelligente. Elle décide que la salle contiendra une idole ciselée qui renferme l'esprit et l'âme d'un aventurier décédé depuis longtemps. L'idole sait quelque chose sur les salles du donjon environnantes, mais pas grand-chose d'autre. En fonction de l'approche et des interactions entre le groupe et l'idole, celle-ci pourrait leur révéler une partie de ses connaissances.

Gina choisit de déterminer aléatoirement un deuxième trompe-l'œil, pour une autre salle, et obtient un 15, puis un 47, ce qui lui vaut une cheminée qui donne une carte. Elle place alors une cheminée éteinte dans la salle en question, avec une carte du niveau inférieur, enroulée et cachée parmi les bûches soigneusement empilées dans la cheminée.

GENERATION ALEATOIRE DE DONJONS

Cet accessoire réservé au MJ est conçu spécialement pour pouvoir générer un donjon à la volée, lorsqu'une séance de jeu prend une tournure inattendue. Il peut également servir à titiller votre imagination lorsque vos talents artistiques vous font défaut, et peut même être utilisé pour jouer en solo. Les tableaux qui suivent devraient convenir tant aux quêtes annexes d'un seul niveau qu'à la génération de niveaux supplémentaires pour le méga-donjon du MJ. Nous conseillons au MJ de "truquer" les dés à souhait si le résultat obtenu est impossible à mettre en place. Si, par exemple, les tableaux indiquent qu'une salle doit être placée à un endroit où il n'y a plus assez de place, alors vous devriez soit redimensionner la salle, soit relancer le dé. N'oubliez pas que ce générateur aléatoire de donjons est un accessoire plutôt qu'un ensemble de règles pures et dures. Dans le cadre de ces tableaux, OSRIC définit une "salle" comme ayant des sorties fermées par des portes ou autres portails, tandis qu'une "antichambre" a des sorties ouvertes, avec des arches, par exemple.



Comment créer un donjon aléatoire :

1. Lancez un dé ou choisissez une zone de départ sur le Tableau n°1. Si les zones de départ pré-générées sont utilisées, passez à l'étape n°6. Si vous souhaitez commencer avec une zone de départ vide, passez alors à l'étape n°7.
2. Lancez un dé sur le Tableau n°2(a) ou sur le Tableau n°2(b) pour déterminer la forme et la taille de la salle.
3. Lancez un dé sur le Tableau n°5 pour déterminer le nombre de sorties de la salle.
4. Lancez un dé sur le Tableau n°6 pour déterminer l'emplacement des sorties de la salle.
5. Lancez un dé sur le Tableau n°7 pour déterminer la direction des passages qui partent d'une antichambre, ou bien sur le Tableau n°20 pour déterminer ce qu'il y a derrière les portes des salles.
6. Lancez un dé sur le Tableau n°8 pour déterminer le contenu d'une salle ; consultez les sous-tableaux comme indiqué.
7. Si aucun tableau particulier n'est indiqué, le couloir continue sur 9 mètres. Puis lancez un dé sur le Tableau n°18 : Général.

Une fois la salle entièrement constituée, commencez à faire des jets de dés pour les différents couloirs et salles générés au cours de l'étape n°4, en vous aidant des étapes précédentes.

Tableau n°1 : Zones de départ (1d6) Utilisez ce tableau si vous commencez de zéro. Si vous avez déjà une zone de départ, rendez-vous au Tableau n°7 : Direction de sortie (passage d'antichambre) ou au Tableau n°20 : Derrière la porte, dans le cas d'une salle avec des portes. Si vous souhaitez commencer votre donjon avec une salle de départ normale, rendez-vous au Tableau n°2 : Salles & antichambres.

Tableau n°1 : Forme de la zone de départ (1d6)

Dé	Zone de départ	Dé	Zone de départ
1	Utilisez la zone I	4	Utilisez la zone IV
2	Utilisez la zone II	5	Utilisez la zone V
3	Utilisez la zone III	6	Utilisez la zone VI

Tableau n°2 : Salles & antichambres (1d20)

Tableau n°2(a) : Salle

Dé	Taille de la salle	Dé	Taille de la salle
1	3 × 3 mètres	12-13	6 × 9 mètres
2-4	6 × 6 mètres	14-15	6 × 12 mètres
5-7	9 × 9 mètres	16-18	9 × 12 mètres
8-10	12 × 12 mètres	19-20	Spéciale*
11	3 × 6 mètres		

* Reportez-vous au Tableau n°3 : Salles et antichambres spéciales

Rendez-vous au Tableau n°5 : Nombre de sorties

Tableau n°2(b) : Antichambre

Dé	Taille de l'antichambre	Dé	Taille de l'antichambre
1	3 × 6 mètres	11-13	6 × 12 mètres
2-4	6 × 6 mètres	14-15	12 × 15 mètres
5-6	9 × 9 mètres	16-17	12 × 18 mètres
7-8	12 × 12 mètres	18-20	Spéciale*
9-10	6 × 9 mètres		

* Reportez-vous au Tableau n°3 : Salles et antichambres spéciales

Rendez-vous au Tableau n°5 : Nombre de sorties

Tableau n°3 : Salles et antichambres spéciales (1d20)

Dé	Forme	Dé	Forme
1	Caverne	11-12	Ovale
2-6	Circulaire*	13-14	Spéciale**
7-8	Hexagonale	15-17	Trapézoïdale
9-10	Octogonale	18-20	Triangulaire

* Lancez 1d20 : 1-6 salle avec un bassin (voir Tableau n°15 : Bassins), 7 salle avec un puits, 8-11 salle avec un puits de cheminée, 12-20 rendez-vous au Tableau n°4.

** A la discrétion du MJ. Tracez à main levée une forme inusuelle, ou bien choisissez une salle normale en fonction des besoins de la carte, ou bien relancez le dé.

Rendez-vous au Tableau n°4 : Tableau de taille approximative des salles inusuelles

Tableau n°4 : Tableau de taille approximative des salles inusuelles (1d20)

Dé	Taille	Dé	Taille
1-3	45 m²	11-12	292,5 m²
4-6	90 m²	13-15	360 m²
7-8	135 m²	16-20	Relancez le dé*
9-10	225 m²		

* Relancez le dé et ajoutez le résultat obtenu à 90 m². Si vous obtenez une deuxième fois 16-20, augmentez la surface de base à 180 m² et relancez le dé. Par la suite, chaque résultat de 16-20 ajoute une surface supplémentaire de 90 m², tant qu'un résultat de 1-15 n'a pas été obtenu.

Rendez-vous au Tableau n°5 : Nombre de sorties

Tableau n°5 : Nombre de sorties (1d20)

Dé	Surface de la salle	Nombre de sorties	Surface de la salle	Nombre de sorties
1-4	≤ 45 m²	1	> 45 m²	2
5-7	≤ 45 m²	2	> 45 m²	3
8-9	≤ 45 m²	3	> 45 m²	4
10-12	≤ 90 m²	0*	> 90 m²	1
13-15	≤ 135 m²	0*	> 135 m²	1
16-19	Toutes	1d4	Toutes	1d4
20	Toutes	1**	Toutes	1**

* Vérifiez la présence de portes secrètes : toute section de mur proche d'une autre salle ou d'un autre couloir déjà cartographié a 25% de chances de comporter une porte secrète ; dans le cas contraire, cette salle/antichambre est un cul-de-sac.

* Ce résultat permute les voies d'accès. Si vous déterminiez le nombre de sorties pour une salle, ce résultat indique la présence d'un passage. Si vous déterminiez le nombre de sorties pour une antichambre, ce résultat indique la présence d'une porte.

Rendez-vous au Tableau n°6 : Emplacement d'une sortie

Tableau n°6 : Emplacement d'une sortie* (1d20)

Dé	Emplacement	Dé	Emplacement
1-4	Mur de gauche	13-16	Mur de droite
5-12	Mur opposé	17-20	Même mur

* Si le placement d'un passage ou d'une porte par le tableau présent le/la place de telle sorte qu'elle donne accès à un endroit déjà cartographié, lancez 1d20. 1-10 : la porte est déplacée sur le mur opposé. 11-15 : la porte reste où elle est, mais c'est une porte secrète. 16-20 : la porte reste où elle est, mais c'est une porte à sens unique.

S'il s'agit d'un passage, rendez-vous au Tableau n°7 : Direction de sortie (passage d'antichambre). S'il s'agit d'une porte, rendez-vous au Tableau n°20 : Derrière la porte

Tableau n°7 : Direction de sortie (passage d'antichambre) (1d20)

L'utilisation de ce tableau est réservée aux passages (qui sortent d'une antichambre). Pour les portes, consultez le Tableau n°20 : Derrière la porte

Dé	Direction
1-16	Droit devant
17-18	45 degrés à gauche*
19-20	45 degrés à droite*

* Si le passage ne peut pas tourner dans la direction indiquée, tournez le passage dans l'autre sens. Par exemple, un virage à 45 degrés sur la gauche deviendrait un virage à 45 degrés sur la droite.

Rendez-vous au Tableau n°22 : Largeur d'un passage

Tableau n°8 : Contenu d'une antichambre ou d'une salle (1d20)

Dé	Résultat	Dé	Résultat
1-7	Vide	18	Escaliers (voir Tableau n°13 : Escaliers)
8-11	Monstre (à déterminer aléatoirement)	19	Trompe-l'œil ou piège (voir ci-dessus)
12-17	Monstre et trésor (reportez-vous aux tableaux de monstres et consultez le Tableau n°9 : Trésor)	20	Trésor (voir Chapitre V : Trésors et consultez le Tableau n°9 : Trésor)

Rendez-vous au Tableau n°9 : Trésor (contenant)

Tableau n°9 : Trésor (contenant) (1d20)

Dé	Contenant	Dé	Contenant
1-2	Sacs	11-12	Poteries
3-4	Sacoches	13-14	Urnes métalliques
5-6	Caisses	15-16	Conteneurs en pierre
7-8	Coffres	17-18	Malles en fer
9-10	Gros coffres	19-20	Aucun : trésor épars

Optionnel ou 50% de chances : Consultez les Tableaux n°10 et n°11. Le montant du trésor est déterminé à l'aide du Tableau n°12.

Tableau n°10 : Protection du trésor (1d20)

Dé	Trésor	Dé	Trésor
1-2	Lame fauchant l'intérieur du contenant	13	Lances sortant des murs lorsque le contenant est ouvert
3-4	Poison de contact sur le contenant	14	Fléchettes à ressort jaillissant de la face avant du contenant
5-6	Poison de contact sur le trésor	15	Fléchettes à ressort jaillissant du sommet du contenant
7	Gaz libéré à l'ouverture du contenant	16	Fléchettes à ressort jaillissant du fond de l'intérieur du contenant
8	*runes explosives*	17	Bloc de pierre tombant devant le contenant
9-10	Aiguilles empoisonnées dans la serrure	18	*symbole*
11	Aiguilles empoisonnées dans les poignées	19	Trappe s'ouvrant devant le contenant
12	Insecte ou reptile venimeux vivant à l'intérieur du contenant	20	Trappe s'ouvrant à 1,80 mètre devant le contenant

Tableau n°11 : Trésor caché par ou dans (1d20)

Dé	Caché par ou dans	Dé	Caché par ou dans
1-2	Derrière une pierre descellée dans le mur	13	Dans ou sous une pile d'ordures ou d'excréments
3-4	Illusion pour changer l'apparence de l'objet ou pour le cacher	14	Déguisé par une méthode non magique
5-7	Invisibilité	15	Espace secret situé sous le contenant
8-11	Dans une salle secrète	16-17	Compartiment secret
	toute proche		situé dans le contenant
12	Dans un contenant ordinaire et à la vue de tous	18-20	Dans le sol, sous une pierre descellée

Tableau n°12 : Montant du trésor (1d20)

Si le trésor est gardé par un monstre, lancez deux fois le dé et ajoutez 1 à chaque résultat. Sinon, lancez une seule fois le dé, sans bonus.

Dé	Résultat	Dé	Résultat
1-5	2d10 × 100 pc	17-18	2d10 × 10 pp
6-10	2d10 × 100 pa	19	Pierres précieuses/bijoux — lancez 1d8 ; 1-5 = 1d3 pierres précieuses ; 6-8 = 1 bijou
11-13	2d8 × 100 pe	20	Lancez 1d8 ; 1-5 = pas de trésor ; 6-8 = 1 objet magique
14-16	1d4 × 100 po	21	1 objet magique

Les résultats de ce tableau doivent être multipliés par le niveau du donjon concerné. Donc, si le groupe se trouve au niveau 3 du donjon et que le résultat du d20 indique "13", ils recevront 3d4 × 100 po au lieu de 1d4. Si le groupe se trouve au niveau 5 du donjon et qu'un objet magique est obtenu, le groupe recevra en fait 5 objets magiques. Le MJ doit ajuster les éventuels résultats extrêmes pour qu'ils restent proportionnels.

Tableau n°13 : Escaliers (1d20)

Dé	Résultat	Dé	Résultat
1-5	Descend d'un niveau	12	Cheminée qui monte d'un niveau ; le passage continue
6	Descend de deux niveaux	13	Cheminée qui monte de deux niveaux ; le passage continue
7	Descend de trois niveaux	14	Cheminée qui descend de deux niveaux ; le passage continue
8-9	Monte d'un niveau	15-16	Trappe qui descend d'un niveau ; le passage continue
10	Monte en cul-de-sac	17	Trappe qui descend de deux niveaux ; le passage continue
11	Descend en cul-de-sac	18-20	Descend d'un niveau et aboutit à une antichambre

Tableau n°14 : Cavernes (1d20)

Note : Les niveaux inférieurs des donjons sont souvent composés de grottes et de cavernes. Utilisez ce tableau dans le cas des cavernes et déterminez-en les sorties à l'aide du Tableau n°5.

Dé	Caverne	Dé	Caverne
1-5	Caverne de 12 × 18 m	12-14	Grotte de 30 × 37,5 m*
6-7	Caverne de 15 × 22,5 m	15-16	Grotte de 37,5 × 45 m
8-9	Double caverne : 9 × 9 m et 18 × 18 m	17-18	Grotte de 45 × 60 m*
10-11	Double caverne : 9 × 15 m et 24 × 30 m*	19-20	Grotte de 90 × 120 m**

* Faites un jet sur le Tableau n°15 : Bassins

** Faites un jet sur le Tableau n°16 : Lacs

Tableau n°15 : Bassins (1d20)

Dé	Résultat	Dé	Résultat
1-12	Pas de bassin	17-19	Bassin avec monstre et trésor
13-14	Bassin	20	Bassin magique ; allez au Tableau n°17 : Bassins magiques
15-16	Bassin avec monstre		

Tableau n°16 : Lacs (1d20)

Les MJ ne devraient pas passer à côté de l'opportunité d'utiliser des monstres aquatiques ou amphibiens au cours des rencontres.

Dé	Résultat	Dé	Résultat
1-12	Pas de lac	18-19	Lac avec monstre et trésor
13-15	Lac	20	Lac enchanté*
16-17	Lac avec monstre		

* Ce lac fait office de portail conduisant à un endroit spécial tel qu'un temple situé sur le Plan élémental de l'eau ou tout autre endroit lointain et exotique. Si le MJ n'a préparé aucune carte de cet endroit, il doit remplacer ce résultat par : Lac avec monstre et trésor.

Tableau n°17 : Bassins magiques (1d20)

S'ils veulent connaître le secret d'un bassin magique, les aventuriers doivent réellement se plonger dans ses eaux.

Dé	Résultat
1-8	Lancez 1d20. Le bassin transforme les pièces d'or en pièces de platine (1-12) ou en plomb (13-20) ; après avoir accompli cette transformation une première fois, le bassin perd sa magie.
9-15	Les personnages qui se baignent dans ce bassin perdront (01-50 sur un d%) ou gagneront (51-00) 1 point dans une caractéristique déterminée aléatoirement. Lancez 1d6 : 1=Force, 2=Dextérité, 3=Constitution, 4=Intelligence, 5=Sagesse, 6=Charisme. N'agit qu'une seule fois par personnage ; on détermine aléatoirement la perte ou le gain et la caractéristique affectée pour chaque personnage.
16-17	Bassin parlant ; accordera 1 souhait à tous les personnages du même alignement que lui et blessera les autres (1d20 points de dégâts). Le souhait doit être utilisé au cours des 24 prochaines heures. Lancez 1d20 pour l'alignement du bassin : 1-6 LB, 7-9 LM, 10-12 CB, 13-17 CM, 18-20 Neutre.
18-20	Bassin téléporteur. Lancez 1d20 : 1-7 retour à la surface ; 8-12 ailleurs au même niveau ; 13-16 au niveau inférieur ; 17-20 à de nombreux kilomètres de là, pour une aventure en extérieur ou dans des contrées sauvages. Ce bassin-là peut être particulièrement diabolique si les personnages ne se trouvent pas tous dans le bassin.

Tableau n°18 : Général (1d20)

Dé	Résultat
1-3	Antichambre. Faites un jet sur le Tableau n°2(b) : Antichambres. Faites un nouveau jet sous ce tableau 9 mètres après avoir quitté l'antichambre.
4	Continue tout droit ; faites un nouveau jet sous ce tableau après 15 mètres
5	Cul-de-sac ; faites un jet pour déterminer la présence de portes secrètes, comme indiqué dans le Tableau n°6 : Emplacement d'une sortie
6-10	Porte. Consultez le Tableau n°19 : Emplacement d'une porte ; si le résultat obtenu n'est pas une porte droit devant, faites un nouveau jet sous ce Tableau au bout de 9 mètres.
11-14	Passage latéral. Consultez le Tableau n°21 : Passages latéraux ; faites un nouveau jet sous ce tableau au bout de 9 m
15	Escaliers. Rendez-vous au Tableau n°13 : Escaliers
16-19	Tournant. Consultez le Tableau n°24 : Tournants, puis faites un nouveau jet sous ce tableau au bout de 9 mètres
20	Monstre errant ; relancez le dé sur ce tableau pour déterminer l'emplacement du monstre et son approche

Tableau n°19 : Emplacement d'une porte (1d20)

Si la porte indiquée est une porte à gauche ou à droite, lancez à nouveau 1d20. Sur un résultat de 1-3, il y a également une autre porte sur le mur opposé.

Dé	Résultat
1-6	A gauche
7-12	A droite
13-20	Droit devant

Tableau n°20 : Derrière la porte (1d20)

Ce tableau est réservé aux portes qui partent d'une salle. Pour les passages, consultez le Tableau n°7 : Direction de sortie (passage d'antichambre). Utilisez toujours le Tableau n°22 : Largeur d'un passage pour déterminer la largeur des couloirs.

Dé	Résultat
1-3	Porte latérale : passage parallèle. Porte juste en face : salle de 3 × 3 mètres
4-8	Passage droit devant
9	Passage à 45 degrés sur la gauche
10	Passage à 45 degrés sur la droite
11-18	Voir Tableau n°2(a) : Salles
19-20	Voir Tableau n°2(b) : Antichambres

Tableau n°21 : Passages latéraux (1d20)

Dé	Résultat
1-4	A gauche, à 90 degrés
5-8	A droite, à 90 degrés
9	A gauche, à 45 degrés (d6 : 1-3 en avant, 4-6 en arrière)
10	A droite, à 45 degrés (d6 : 1-3 en avant, 4-6 en arrière)
11-13	Passage en T
14-15	Passage en Y
16-19	Carrefour
20	Carrefour à 5 branches*

* Généralement, il y a deux passages le long de l'axe des x, deux passages le long de l'axe des y et un passage en diagonal.

Tableau n°22 : Largeur d'un passage (1d20)

Dé	Largeur	Dé	Largeur
1	1,5 mètre	18	9 mètres
2-13	3 mètres	19-20	Voir Tableau n°23 : Passages spéciaux
14-17	6 mètres		

Rendez-vous au Tableau n°18 : Général

Tableau n°23 : Passages spéciaux (1d20)

Dé	Largeur	Dé	Largeur
1-7	12 mètres de large*	16-19	Fleuve***
8-12	15 mètres de large*	20	gouffre****
13-15	Cours d'eau**		

* Il y a également 50% de chances que le passage contienne une rangée simple ou une rangée double de colonnes. Dans le cas d'une double rangée, il y a 10% de chances que les colonnes soutiennent, en hauteur, un balcon ou une galerie.

** Déterminez la largeur du passage à l'aide d'un jet supplémentaire. Le cours d'eau coupe le passage. Il y a 75% de chances pour que le passage enjambe le cours d'eau.

*** Déterminez la largeur du passage à l'aide d'un jet supplémentaire. Le fleuve coupe le passage. Il y a 50% de chances pour qu'un pont enjambe le fleuve et 25% de chances pour qu'un canot soit présent (50% de chances que le canot soit du même côté que les joueurs).

**** Déterminez la largeur du passage à l'aide d'un jet supplémentaire. Le gouffre coupe le passage et il est vertigineux (profondeur nominale de 30 mètres). Il y a 50% de chances pour qu'un pont enjambe le gouffre et 25% de chances pour qu'un endroit soit suffisamment étroit pour permettre de sauter par-dessus le gouffre.

Tableau n°24 : Tournants (1d20)

Dé	Résultat
1-9	A gauche, de 90 degrés
10	A gauche, de 45 degrés (d6 : 1-3 en avant, 4-6 en arrière)
11-19	A droite, de 90 degrés
20	A droite, de 45 degrés (d6 : 1-3 en avant, 4-6 en arrière)

UTILISATION DU GENERATEUR ALEATOIRE DE DONJONS POUR JOUER EN SOLO

OSRIC n'est pas réellement prévu pour être joué en solo, mais il est possible d'utiliser ce générateur aléatoire de donjons dans ce but.

Commencez par le Tableau n°1 : Zones de départ et placez la zone de départ au centre d'une feuille de papier quadrillé. Utilisez les tableaux de la section des règles d'OSRIC réservée aux rencontres aléatoires afin de résoudre les diverses rencontres de monstres et afin de générer des trésors. Vous pouvez même faire appel à vos amis, auprès de votre club ludique local ou en ligne, pour qu'ils détiennent des informations secrètes à utiliser au cours de rencontres spéciales et pour des endroits spéciaux.

Afin de résoudre toute tentative pour écouter aux portes, lancez 1d12 et sur un résultat de 1-5, considérez qu'il y a une rencontre avec un monstre. Utilisez le Tableau n°8 : Contenu d'une antichambre ou d'une salle, mais chaque résultat inclut également une rencontre avec un monstre. Autrement, toutes les rencontres avec des monstres obtenues par jet de dé doivent être ignorées, à moins que les créatures ne soient silencieuses (morts-vivants, gobelours, etc.).

L'*E.S.P.*, la scrutation et les autres méthodes de détection magique peuvent être résolues de la manière suivante. Un résultat de 1 sur 1d6 indique la présence d'un monstre dans la zone qui est espionnée. Déterminez au hasard la rencontre en utilisant le tableau approprié et en ignorant tout type de monstre qui ne puisse pas être détecté par la méthode de détection utilisée. Si un 6 est obtenu, le joueur doit relancer le dé lorsqu'il pénètre dans la salle. Si un autre 6 est obtenu, un monstre non détectable est rencontré et les chances qu'a le joueur d'être surpris augmentent de +1.

Peuplement du donjon : Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser la section qui suit, intitulée "Rencontres aléatoires", pour peupler votre donjon, ou bien vous pouvez concevoir des zones spécifiques sans vous référer à des tableaux aléatoires. De nombreux MJ utilisent un mélange des deux méthodes, en concevant des zones spécifiques, entourées de zones générées de façon aléatoire.

Le degré d'importance de "l'écologie" du donjon dépend de chaque MJ. Certains MJ pensent aux sources de nourriture, aux sources d'eau et aux latrines ; d'autres ne s'ennuient pas avec ce genre de détails. Les auteurs vous recommandent la règle d'or suivante : les donjons n'ont pas besoin d'avoir un sens, mais ils ont besoin d'une grande variété. Ceci dit, il n'est pas inutile d'avoir une petite pensée sur le placement des créatures — si une certaine logique se cache derrière le donjon, alors il sera plus aisé pour des joueurs de talent de deviner ce qui s'y passe et d'utiliser cette connaissance à leur avantage, sans oublier que récompenser le talent des joueurs est un aspect important du système d'OSRIC.

RENCONTRES ALEATOIRES

RENCONTRES ALEATOIRES DANS UN DONJON

Mode d'emploi : Lorsqu'une rencontre aléatoire avec un monstre se produit, lancez un d12. Sur la Matrice des sous-tableaux de monstres, reportez le résultat obtenu sur la ligne qui correspond au niveau du donjon auquel la rencontre a lieu. Une fois que vous savez quel sous-tableau utiliser, lancez un d% pour déterminer le(s) monstre(s) réellement rencontré(s).

La colonne "Nombre" indique le nombre de monstres rencontrés pour un niveau de donjon qui est identique au niveau des monstres. S'ils sont rencontrés dans un niveau de donjon inférieur ou supérieur, ajustez leur nombre rencontré de la manière suivante :

Les monstres faibles rencontrés dans un niveau inférieur du donjon doivent être plus nombreux : leur nombre est relancé pour chaque niveau de donjon au-delà de leur niveau de monstre. Par exemple, la colonne "Nombre" du sous-tableau des monstres de niveau 1 indique que 2d10 gobelins sont rencontrés au premier niveau du donjon. S'ils étaient rencontrés au troisième niveau du donjon, ils seraient trois fois plus nombreux (6d10). La même procédure s'applique aux monstres de niveau supérieur, aux exceptions suivantes près :

Les PNJ rencontrés, qu'ils soient en groupes ou seuls, voient leurs niveaux de classe augmenter plutôt que leur nombre.

Généralement, dans les niveaux inférieurs des donjons, les monstres de niveau 9 et 10 sont rencontrés avec une suite ou des sbires, au lieu de voir leur nombre augmenter.

Les monstres forts rencontrés dans un niveau supérieur du donjon doivent être moins nombreux : leur nombre est diminué de 1 pour chaque niveau de donjon en-deçà de leur niveau de monstre (minimum : 1). Par exemple, la colonne "Nombre" du sous-tableau des monstres de niveau 4 indique que 1d8 ombres sont rencontrées au niveau 4 du donjon. Si elles étaient rencontrées au troisième niveau du donjon, leur nombre tomberait à 1d8–1. Quant aux monstres forts qui sont normalement accompagnés de sbires, ils auront moins de sbires, voire même aucun, s'ils sont rencontrés dans un niveau supérieur du donjon.

Matrice des sous-tableaux de monstres (d12)

	Niveau du monstre									
Niveau sous la surface	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-2	1-8	9-11	12	—	—	—	—	—	—	—
3	1-5	6-8	9-10	11	12	—	—	—	—	—
4	1-4	5-7	8-9	10	11	12	—	—	—	—
5	1-3	4-5	6-7	8-9	10	11	12	—	—	—
6	1-2	3-4	5-6	7-8	9	10	11	12	—	—
7	1	2-3	4-5	6-7	8	9	10	11	12	—
8	1	2	3-4	5-6	7	8	9	10	11	12
9	1	2	3	4-5	6-7	8	9	10	11	12
10-11	1	2	3	4	5-6	7-8	9	10	11	12
12-13	1	2	3	4	5	6-7	8-9	10	11	12
14-15	1	2	3	4	5	6	7-8	9-10	11	12
16 et +	1	2	3	4	5	6	7	8-9	10-11	12

CREATION DE TABLEAUX DE RENCONTRES UNIQUES

Instructions : Si le MJ souhaite inclure de nouveaux monstres sur ses tableaux de rencontres, il doit référencer les monstres par niveau et par fréquence d'apparition lorsqu'il utilise le modèle fourni ci-dessous et qu'il remplit chaque emplacement de fréquence avec un monstre approprié.

Modèle de niveau

d%	Monstre rencontré	Nombre
01-02	Très rare	2
03-04	Très rare	2
05-07	Très rare ou rare	3
08-11	Rare	4
12-15	Rare	4
16-20	Peu commun	5
21-25	Peu commun	5
26-30	Peu commun ou commun	5
31-40	Commun	10
41-50	Commun	10
51-60	Commun	10
61-70	Commun	10
71-75	Peu commun ou commun	5
76-80	Peu commun	5
81-85	Peu commun	5
86-89	Rare	4
90-93	Rare	4
94-96	Très rare ou rare	3
97-98	Très rare	2
99-00	Très rare	2

Monstres de niveau 1

d%	Monstre rencontré	Nombre
01-02	Diable : assagim	1d10
03-04	Halfelin	3d6
05-07	Groupe de PNJ	variable
08-11	Diable : ver d'âme	1
12-15	Rat géant	1d10×5
16-20	Vulchelin	1d4
21-25	Chauve-souris	5d10
26-30	Gobelin	2d10
31-40	Hommes : bandit	2d4
41-50	Orque	3d10
51-60	Grenouille géante	1d8
61-70	Scarabée géant de feu	1d4
71-75	Kobold	4d10
76-80	Chien sauvage	1d4
81-85	Chauve-souris géante	1d6
86-89	Squelette	1d10
90-93	Ver putride	5d4
94-96	Vilstrak	1d6
97-98	Gnome	4d6
99-00	Hommes : barbare	1d6

Monstres de niveau 2

d%	Monstre rencontré	Nombre
01-02	Groupe de PNJ	variable
03-04	Fourmi géante : ouvrière	2d10
05-07	Esprit frappeur	1
08-11	Gnoll : flind	1d12
12-15	Crapaud géant	1d4
16-20	Torve	2d10
21-25	Hobgobelin	2d10
26-30	Dakon	1d10
31-40	Perceur	3d6
41-50	Troglodyte	1d10
51-60	Blaireau géant	1d2
61-70	Araignée : grosse araignée	1d8
71-75	Gobelours	1d6
76-80	Gnoll	2d10
81-85	Strige	1d10+5
86-89	Zombi	1d8
90-93	Cadavre ambulant	1
94-96	Troll des glaces	1d6
97-98	Mille-pattes énorme	1d12
99-00	Nain	4d4

Monstres de niveau 3

d%	Monstre rencontré	Nombre
01-02	Gorille carnivore	1d3
03-04	Mille-pattes géant	1d2
05-07	Monstre-rouille	1d2
08-11	Loup sanguinaire	1d4
12-15	Harpie	1d6
16-20	Goule	1d6
21-25	Lycanthrope : rat-garou	1d8
26-30	Grenouille géante	1d8
31-35	Diable : lémure	5d6
36-40	Groupe de PNJ — voir sous-tableau	variable
41-50	Lézard géant	1d6
51-60	Ogre	1d10
61-70	Ver charognard	1d6
71-75	Scarabée géant fouisseur	1d6
76-80	Gobelours	2d8
81-85	Nécrophage	1d4
86-89	Thallophyte violette	1d4
90-93	Rôdeur sombre	1
94-96	Dragon — voir sous-tableau	1
97-98	Zombi monstrueux	1d3
99-00	Araignée énorme	1d6

Monstres de niveau 3 — sous-tableau des dragons

d%	Type	Age	Points de vie par DV
01-30	Noir	Très jeune	1
31-60	Airain	Très jeune	1
61-00	Blanc	Très jeune	1

Monstres de niveau 4

d%	Monstre rencontré	Nombre
01-02	Liane rampante ambrée	1
03-04	Araignée géante	1d2
05-07	Chien esquiveur	1d4
08-11	Blême	1d3
12-15	Liane rampante ambrée : zombi	1d2
16-20	Perceur	3d6
21-25	Cockatrice	1d3
26-30	Serpent : Boa géant	1
31-35	Démon : dretch	2d4
36-40	Groupe de PNJ — voir sous-tableau	variable
41-50	Scarabée géant : charançon	1d6
51-60	Lycanthrope : loup-garou	1d6
61-70	Diable épineux	2d4
71-75	Serpent : cobra géant	1
76-80	Gargouille	1d8
81-85	Dragon — voir sous-tableau	1
86-89	Ombre	1d8
90-93	Lycanthrope : ours-garou	1d4
94-96	Vase grise	1d3
97-98	Molosse satanique	2d6
99-00	Chose des cryptes	1

Monstres de niveau 4 — sous-tableau des dragons

d%	Type	Age	Points de vie par DV
01-10	Noir	Jeune/adolescent	2 / 3
11-20	Bleu	Très jeune/jeune	1 / 2
21-30	Airain	Jeune/adolescent	2 / 3
31-35	Bronze	Très jeune/jeune	1 / 2
36-50	Cuivre	Très jeune/jeune	1 / 2
51-55	Or	Très jeune/jeune	1 / 2
56-70	Vert	Très jeune/jeune	1 / 2
71-80	Rouge	Très jeune/jeune	1 / 2
81-85	Argent	Très jeune/jeune	1 / 2
86-00	Blanc	Jeune/adolescent	2 / 3

Monstres de niveau 5

d%	Monstre rencontré	Nombre
01-02	Génie	1
03-04	Caryatide	1d4
05-07	Méduse	1d2
08-11	Chauve-souris monstrueuse	1d4
12-15	Tigre : smilodon	1
16-20	Minotaure	1d8
21-25	Scorpion géant	1d2
26-30	Serpent : Boa géant	1
31-40	Démon : shub	1d4
41-50	Gros ours : ours des cavernes	1d2
51-60	Groupe de PNJ — voir sous-tableau	variable
61-70	Diable écailleux rouge	1d4
71-75	Dragon — voir sous-tableau	1
76-80	Araignée de phase	1
81-85	Hydre à 5 ou 6 têtes	1
86-89	Ogre mage	1d3
90-93	Lycanthrope : ours-garou	1d4
94-96	Félin hurleur	1
97-98	Molosse satanique	2d6
99-00	Serpent géant : amphisbène	1

Monstres de niveau 5 — sous-tableau des dragons

d%	Type	Age	Points de vie par DV
01-08	Noir	Jeune adulte/adulte	4 / 5
09-18	Bleu	Adolescent/jeune adulte	3 / 4
19-30	Airain	Jeune adulte/adulte	4 / 5
31-35	Bronze	Adolescent/jeune adulte	3 / 4
36-50	Cuivre	Adolescent/jeune adulte	3 / 4
51-55	Or	Adolescent/jeune adulte	3 / 4
56-70	Vert	Adolescent/jeune adulte	3 / 4
71-80	Rouge	Adolescent/jeune adulte	3 / 4
81-87	Argent	Adolescent/jeune adulte	3 / 4
88-00	Blanc	Jeune adulte/adulte	4 / 5

Monstres de niveau 6

d%	Monstre rencontré	Nombre
01-02	Ame-en-peine	1d6
03-04	Démon : quasit	1
05-07	Coeurl	1d4
08-11	Momie	1d4
12-15	Dragon — voir sous-tableau	1
16-20	Diable : érinye	1d3
21-25	Troll	1d12
26-30	Otyugh mineur	1d2
31-35	Diable écailleux ; (1-2) noir ; (3-4) bleu ; (5-6) vert ; (7-8) blanc	1d3
36-40	Groupe de PNJ — voir sous-tableau	variable
41-50	Géant des collines	1d10
51-60	Nécrophage	1d8
61-70	Sphinx ; (1-3) gynosphinx ; (4-6) hiéracosphinx	1
71-75	Wiverne	1d3
76-80	Hydre à 7 ou 8 têtes	1
81-85	Manticore	1d2
86-89	Troll géant	1d12
90-93	Lézard géant contrôleur	1d4
94-96	Molosse satanique	2d6
97-98	Banshee	1
99-00	Troll spectral	1d2

Monstres de niveau 6 — sous-tableau des dragons

d%	Type	Age	Points de vie par DV
01-10	Noir	Vieux	6
11-20	Bleu	Adulte	5
21-30	Airain	Vieux	6
31-35	Bronze	Adulte	5
36-50	Cuivre	Adulte	5
51-55	Or	Adulte	5
56-70	Vert	Adulte	5
71-80	Rouge	Adulte	5
81-85	Argent	Adulte	5
86-00	Blanc	Vieux	6

Monstres de niveau 7

d%	Monstre rencontré	Nombre
01-02	Golem ; (1-3) argile ; (4-6) chair	1
03-04	Géant : ettin	1d2
05-07	Chimère	1d4
08-11	Spectre	1d4
12-15	Basilic	1d2
16-20	Géant ; (1-3) feu ; (4-6) pierres	1d8
21-25	Démon : babau	1d3
26-30	Sphinx ; (1-3) androsphinx ; (4-6) criosphinx	1
31-35	Lamie	1
36-40	Groupe de PNJ — voir sous-tableau	variable
41-50	Lézard géant ; (1-3) feu ; (4-6) cavernes	1d2
51-55	Guerrier squelette	1
56-60	Shedu	1d2
61-70	Feu follet	1
71-75	Naga corrupteur	1d3
76-80	Diable ; (1-3) barbu ; (4-6) osseux	1d2
81-85	Hydre à 9 ou 10 têtes	1
86-89	Dragon — voir sous-tableau	1
90-93	Cyclope	1
94-96	Barghest	1
97-98	Troll géant à deux têtes	1d3
99-00	Efrit	1

Monstres de niveau 7 — sous-tableau des dragons

d%	Type	Age	Points de vie par DV
01-10	Noir	Très vieux	7
11-20	Bleu	Vieux	6
21-30	Airain	Très vieux	7
31-35	Bronze	Vieux	6
36-50	Cuivre	Vieux	6
51-55	Or	Vieux	6
56-70	Vert	Vieux	6
71-80	Rouge	Vieux	6
81-85	Argent	Vieux	6
86-00	Blanc	Très vieux	7

Monstres de niveau 8

d%	Monstre rencontré	Nombre
01-03	Naga gardien	1d2
04-07	Golem de pierre	1
08-11	Géant des nuées	1
12-15	Vampire	1d2
16-20	Diable des glaces	1
21-25	Diable barbelé	1d2
26-30	Otyugh mineur	1d2
31-40	Démon de classe A	1d3
41-50	Groupe de PNJ — voir sous-tableau	variable
51-60	Démon : ekivu	5d4
61-70	Hydre à 11 ou 12 têtes	1
71-80	Elémental ; (1-2) terre ; (3-4) air ; (5-6) feu ; (7-8) eau	1
81-89	Dragon — voir sous-tableau	1
90-93	Lammasu	1d4
94-00	Fantôme	1

Monstres de niveau 8 — sous-tableau des dragons

d%	Type	Age	Points de vie par DV
01-12	Noir	Ancien	8
13-25	Bleu	Très vieux	7
26-30	Airain	Ancien	8
31-35	Bronze	Très vieux	7
36-45	Cuivre	Très vieux	7
46-50	Or	Très vieux	7
51-60	Vert	Très vieux	7
61-80	Rouge	Très vieux	7
81-85	Argent	Très vieux	7
86-00	Blanc	Ancien	8

Monstres de niveau 9

d%	Monstre rencontré	Nombre
01-07	Piégeur	1
08-11	Diable : diantrefosse	1
12-25	Otyugh majeur	1
26-40	Groupe de PNJ — voir sous-tableau	variable
41-55	Démon de classe B	1d3
56-70	Hydre à 12 têtes	1
71-80	Dragon — voir sous-tableau	1 ou 2
81-89	Ver pourpre	1d2
90-93	Démonette	1
94-96	Enlaceur	1d4
97-00	Golem de fer	1

Monstres de niveau 9 — sous-tableau des dragons

d%	Type	Age	Points de vie par DV
01-12	2 × Noir	Ancien + vieux	8 + 6
13-25	Bleu	Ancien	8
26-30	2 × Airain	Ancien + vieux	8 + 6
31-35	Bronze	Ancien	8
36-45	Cuivre	Ancien	8
46-50	Or	Ancien	8
51-60	Vert	Ancien	8
61-80	Rouge	Ancien	8
81-85	Argent	Ancien	8
86-00	2 × Blanc	Ancien + très vieux	8 + 7

Monstres de niveau 10

d%	Monstre rencontré	Nombre
01-07	Démon de classe E	1d3
08-11	Géant des tempêtes	1
12-15	Otyugh majeur	1
16-20	Groupe de PNJ — voir sous-tableau	variable
21-30	Démon de classe C	1d3
31-40	Elémental de terre	1
41-50	Elémental d'air	1
51-60	Elémental de feu	1
61-70	Elémental d'eau	1
71-80	Démon de classe D	1d3
81-89	Dragon — voir sous-tableau	2
90-95	Démon de classe F	1d3
96-00	Liche	1

Monstres de niveau 10 — sous-tableau des dragons

d%	Type	Age	Points de vie par DV
01-20	Bleu	Ancien + très vieux	8 + 7
21-25	Bronze	Ancien + très vieux	8 + 7
26-35	Cuivre	Ancien + très vieux	8 + 7
36-40	Or	Ancien + vieux	8 + 6
41-60	Vert	Ancien + très vieux	8 + 7
61-95	Rouge	Ancien + vieux	8 + 6
96-00	Argent	Ancien + vieux	8 + 6

GROUPES DE PNJ (TOUS NIVEAUX DE DONJON)

Nombres & classes : Il y aura toujours 2-5 personnages dans un groupe, avec des employés ou des compagnons d'armes supplémentaires pour que le groupe atteigne un total de 9 personnes. Pour déterminer le nombre de personnages présents, lancez 1d4+1 et notez le résultat obtenu. Puis, lancez un d% sur le sous-tableau suivant pour déterminer la profession de chaque PNJ. Le MJ doit ignorer ou modifier tout résultat qui indiquerait que le nombre de personnages d'une même profession est dépassé ou qui indiquerait des résultats contradictoires (c.-à-d. un paladin et un assassin). Le reste des emplacements du groupe doivent être occupés par des employés/compagnons d'armes (voir ci-dessous pour les instructions les concernant).

Sous-tableau : Classes des PNJ

d%	Classe de personnage	Nombre max. par groupe
01-16	Clerc	3
17-20	Druide	2
21-50	Guerrier	5
51-53	Paladin	2
54-57	Rôdeur	2
58-75	Magicien	3
76-80	Illusionniste	1
81-98	Voleur	4
99-00	Assassin	2

Niveaux des PNJ : Jusqu'au niveau 4 du donjon, le niveau de chaque PNJ sera égal au niveau du donjon auquel il est rencontré. Au-delà du niveau 4 du donjon, il sera de niveau 7 à 12 (1d6+6). A partir du niveau 13 du donjon, il sera de niveau 11 à 16 (1d6+10).

PNJ demi-humains et multi-classés : En règle générale, considérez que les PNJ et les compagnons d'armes demi-humains constituent environ 20% du nombre total de personnages dans le groupe. Si la classe générée aléatoirement est très limitée ou interdite pour une race en particulier, utilisez cette classe ou son équivalent le plus proche comme étant l'une des 2 ou 3 classes de ce PNJ en particulier. Environ 50% des demi-humains auront 2 professions, et 25% d'entre eux en auront trois. Afin de déterminer de façon aléatoire la race et les chances d'être multi-classé, reportez-vous au tableau suivant :

d%	Race	% de multi-classage
01-25	Nain	15%
26-50	Elfe	80%
51-65	Gnome	25%
66-75	Demi-elfe	80%
76-85	Halfelin	15%
86-00	Demi-orque	50%

Employés et compagnons d'armes : Les employés et les hommes d'armes n'accompagneront leurs employeurs que jusqu'aux niveaux 1 à 3 du donjon. Lors d'expéditions plus profondes que cela, l'entourage du groupe sera uniquement composé de compagnons d'armes. Déterminez les scores des caractéristiques, les classes et les niveaux des employés et des compagnons d'armes en effectuant des jets sur les sous-tableaux appropriés de la section "Employés et compagnons d'armes". Ils auront un tiers du niveau de leur maître, plus un niveau par tranche de 3 niveaux de leur maître. Ainsi, par exemple, un PNJ magicien de niveau 9 pourrait être accompagné d'un compagnon d'armes magicien de niveau 6.

Equipement : Les groupes de PNJ devraient être équipés avec les armes, les armures et autres fournitures typiques pour un groupe d'explorateurs de donjon. Les compagnons d'armes devraient être équipés de façon appropriée à leur niveau. Quant aux employés, ils ne posséderont que des armes et des armures de moindre qualité, ainsi que de peu de fournitures.

Sorts : Le MJ devrait s'assurer que les lanceurs de sorts, tant les PNJ que les compagnons d'armes, auront mémorisé un plein assortiment de sorts adaptés à leur groupe.

Notes d'interprétation : Lorsqu'un groupe de joueurs rencontre un groupe de PNJ et ses compagnons d'armes, le MJ doit bien prendre en considération l'alignement et la composition du groupe de PNJ avant de déterminer leurs possibilités d'action. Un groupe de PNJ relativement plus faible que le groupe des joueurs pourrait avoir recours à des méthodes alternatives leur permettant de dénouer la situation. La duperie, les pourparlers, le bluff et la fuite sont tous des possibilités importantes à prendre en compte avant d'en venir au combat. A moins qu'ils ne soient surpris, le MJ devrait toujours considérer qu'ils sont alertes et préparés à toute éventualité. Une fois que le contact a été établi avec un groupe de PNJ, le MJ doit faire un jet de réaction. Et quelque soit le

résultat des négociations, les groupes de PNJ ne choisiront JAMAIS de se joindre aux PJ, à moins qu'il n'y ait un avantage immédiat à cela ; et cela ne devrait laisser au groupe des joueurs que peu de récompenses, sinon aucune. A la différence des rencontres avec des monstres, le MJ doit personnellement diriger les actions des PNJ comme s'il s'agissait de personnages joueurs. Plutôt que de tester leur moral, comme il le ferait d'habitude, le MJ devrait favoriser les actions qui ont le plus de chances de rapporter le plus de bénéfices aux PNJ.

Si le groupe de PNJ vainc celui des joueurs, ils ne sont pas obligés de les tuer. La rançon, l'esclavage, l'emprisonnement ou le sacrifice sont des alternatives intéressantes à une exécution pure et simple.

Enfin, nous recommandons vivement au MJ de préparer des rencontres avec des groupes de PNJ aléatoires avant que le jeu ne commence. En générant une liste de tels groupes à l'avance, le MJ pourrait s'y référer rapidement, ce qui lui éviterait de mettre le jeu en pause. Une fois la rencontre résolue, le MJ peut soit rayer le groupe de PNJ de sa liste, soit y porter des notes supplémentaires pour un usage futur.

Objets magiques du groupe :

Niveau des PNJ	Tableau 1	Tableau 2	Tableau 3	Tableau 4
1er	1 (10%)	—	—	—
2ème	2 (20%)	—	—	—
3ème	2 (30%)	1 (10%)	—	—
4ème	2 (40%)	1 (20%)	—	—
5ème	2 (50%)	1 (30%)	—	—
6ème	3 (60%)	2 (40%)	—	—
7ème	3 (70%)	2 (50%)	1 (10%)	—
8ème	3 (80%)	2 (60%)	1 (20%)	—
9ème	3 (90%)	2 (70%)	1 (30%)	—
10ème	3 (100%)	2 (80%)	1 (40%)	—
11ème	3 (100%)	2 (90%)	1 (50%)	1 (10%)
12ème	3 (100%)	2 (100%)	1 (60%)	1 (20%)
13ème ou +	3 (100%)	2 (100%)	1 (100%)	1 (60%)

Sous-tableau n°1

d%	Objet magique
01-05	Potion d'escalade, potion de vol
06-10	Potion d'extra-guérison, potion de métamorphose
11-15	Potion de résistance au feu, potion de rapidité
16-20	Potion de guérison, potion de force de géant
21-25	Potion d'héroïsme, potion d'invulnérabilité
26-30	Potion de contrôle des humains, potion de lévitation
31-35	Potion de super-héroïsme, potion de contrôle des animaux
36-40	Parchemin : 1 sort (niveau : 1d6)
41-45	Parchemin : 2 sorts (niveau : 1d4)
56-50	Parchemin de protection contre la magie
51-55	Anneau d'invisibilité (tous)
56-60	Anneau de protection +1 (tous)
61-65	Armure de cuir +1
66-70	Bouclier +1
71-75	Epée +1
76-80	10 × flèche +1
81-85	4 × carreau +1
86-90	Dague +1
91-95	javelot +2
96-00	Masse +1

Sous-tableau n°2

d%	Objet magique
01-05	Gantelets de puissance d'ogre (ACDGPRV)
06-10	Parchemin : 3 sorts (niveau : 1d6+1)
11-15	Parchemin : 3 sorts (niveau : 1d8+1)
16-20	Anneau de résistance au feu (tous), anneau d'invisibilité (tous)
21-25	Anneau de protection +3 (tous)
26-30	Baguette de paralysie (CDIM)
31-35	Baguette d'illusion (IM)
36-40	Baguette d'annulation (CDIM)
41-45	Bracelets d'armure : CA 4 (tous)
56-50	Broche de défense (tous)
51-55	Cape d'elfe (tous)
56-60	Poudre d'apparition (tous)
61-65	Statuette merveilleuse : hibou de chrysolite (tous)
66-70	3 × javelot du rapace (AGPR)
71-75	Cotte de mailles +1, bouclier +2
76-80	Clibanion +2
81-85	Epée +3
86-90	Arbalète de rapidité (AGPRV), marteau +2
91-95	Arc court +2
96-00	3 × potion d'extra-guérison, potion d'invulnérabilité

Sous-tableau n°3

d%	Objet magique
01-05	Anneau de protection +3 (tous)
06-10	Anneau à sorts (tous)
11-15	Bâtonnet d'oblitération (tous)
16-20	Lancez 1d6 ; 1-3 : Bâton du serpent (CD) 4-6 : Bâton de contrainte (CM)
21-25	Sac à malices (tous)
26-30	Bottes de rapidité (tous)
31-35	Bottes de sept lieues (tous)
36-40	Cape de moindre déplacement (tous)
41-45	Gantelets de puissance d'ogre (ACDGPRV)
56-50	Flûte d'Hameln (tous)
51-55	Robe de mimétisme (IM)
56-60	Corde d'escalade (tous), corde d'enchevêtrement (AGPRV)
61-65	Armure à plaques +3, bouclier +2
66-70	Bouclier +5
71-75	Epée défensive (AGPRV)
76-80	Masse +3
81-85	Lance +3
86-90	Echarpe de résistance à la magie (tous)
91-95	Timbales de panique (tous)
96-00	Bâtonnet de suzeraineté (GPR)

Sous-tableau n°4

d%	Objet magique
01-05	Marteau des nains (G)
06-10	Scarabée de protection (tous)
11-15	Charme de coagulation (tous)
16-20	Serre-tête de lumière destructrice (M)
21-25	Anneau d'invocation de génie (tous)
26-30	Anneau de renvoi des sorts (tous)
31-35	Bâtonnet de contrecoup (CDIM)
36-40	Baguette de feu (DM)
41-45	Cube de force (tous)
56-50	Yeux de charme (IM)
51-55	Cor du Valhalla (spécial)
56-60	Robe prismatique (IM)
61-65	Amulette d'armure naturelle +4 (tous)
66-70	Armure à plaques +4, bouclier +3
71-75	Epée : épée acérée (AGPRV)
76-80	Flèche mortelle (AGPRV)
81-85	Anneau de triple souhait (tous)
86-90	Robe d'archimage (IM)
91-95	Dague venimeuse (AGV)
96-00	Cube des plans (CDIM)

RENCONTRES URBAINES ALEATOIRES

Les personnages joueurs sont également susceptibles de faire des rencontres aléatoires lorsqu'ils arpentent les rues d'une ville ou d'une cité. Le MJ devrait faire un jet de rencontres aléatoires tous les trois tours ou bien plus ou moins souvent, s'il le désire.

Nous encourageons le MJ à concevoir ses propres tableaux de rencontres pour chaque district ou quartier. Lorsqu'un tableau préconçu n'est pas disponible, le Tableau de Rencontres Urbaines peut se révéler utile dans la plupart des circonstances. Le MJ devrait faire preuve de jugement lorsqu'il génère des rencontres aléatoires et garder à l'esprit l'endroit

particulier où la rencontre a lieu. Tout résultat improbable ou qui ne convient pas peut être ignoré et le MJ devrait faire comme si aucune rencontre n'avait lieu. En outre, le MJ est encouragé à dissimuler la véritable nature des rencontres urbaines en décrivant les PNJ en termes vagues et/ou similaires.

PNJ de niveau 0

La plupart des PNJ rencontrés lors d'une aventure en ville ou dans une contrée civilisée sont des gens ordinaires qui sont dénués de toute profession de combattant, de lanceur de sorts ou de voleur. Ces humains normaux peuvent varier légèrement en fonction de leur milieu particulier, mais ils peuvent être classifiés grosso modo dans 5 catégories générales, en fonction de leur niveau d'activité.

Type	Pv	Aptitudes au combat	Exemples
Infirme	1d3	–3 au toucher et aux dégâts	Anciens, enfants, mendiants, victimes de la peste
Sédentaire	1d4	–2 au toucher et aux dégâts	Bureaucrates, scribes, propriétaires de magasins, fonctionnaires mineurs
Actif	1d4+1	Niveau 0	Artisans, serviteurs, marchands, passeurs
En bonne santé	1d4+2	Niveau 0	Fermiers, mineurs, ouvriers, marins, miliciens
En très bonne santé	1d6+1	Niveau 0	Soldats, veilleurs, gardes du corps, hommes d'armes

Sous-tableaux des rencontres urbaines

Plusieurs des rencontres énumérées par la suite font référence aux sous-tableaux suivants pour détailler les types généraux de rencontres.

d%	Race	d%	Race
01-10	Nain	29-34	Halfelin
11-15	Elfe	35-40	Demi-orque
16-20	Gnome	41-00	Humain
21-28	Demi-elfe		

Professions des quartiers chauds

d%	Profession	d%	Profession
01-02	courtisane pas chère	46-48	riche gigolo
03-10	putain négligée	49-63	racoleuse louche
11-18	passant effronté	64-65	proxénète sournois
19-20	putain classique	66-73	danseuse séduisante
21-22	jeune fille grivoise	74-80	concubine soigneusement parée
23-25	callgirl chère	81-82	mégère sans le sou
26-27	Maîtresse hautaine	83-90	Arnaqueur de rue amoral
28-29	Flatteur rusé	91-95	Catin aux airs de dandy
30-38	Maquereau riche	96-97	Catin élégante
39-45	Femme-de-la-nuit libertine	98-00	Traînée aux yeux lourds de sommeil

Professions urbaines

d%	Profession	d%	Profession
01-02	Assassin	46-48	Illusionniste
03-10	Bandit	49-63	Ouvrier
11-18	Brigand	64-65	Magicien
19-20	Garde de la cité	66-73	Mercenaire
21-22	Fonctionnaire de la cité	74-80	Marchand
23-25	Veilleur de la cité	81-82	Noble
26-27	Clerc	83-90	Débauché
28-29	Druide	91-95	Voyou
30-38	Guerrier	96-97	Voleur
39-45	Gentilhomme	98-00	Commerçant

Professions nobles

d%	Classe	Niveau
01-50	Humain ordinaire	0
51-85	Guerrier	1d8+4
86-00	Clerc	1d8+4

Rencontres nocturnes

d%	Rencontre	Nombre rencontrés & notes
01-03	Assassin*	1d3
04-05	Bandit	3d4 et Chef
06-08	Mendiant	1d2
09-10	Brigand	3d4 et Chef
11	Garde	2d8 et Chef
12	Fonctionnaire	(1-9) fonctionnaire mineur ; (10) fonctionnaire majeur et 2d4 gardes
13-21	Veilleur	5 hommes d'armes (niveau 0) et sergent (niveau 1d3) et un clerc (niveau 1d4+1)
22	Clerc*	Un clerc de niveau 1d6+5 avec 1d6–1 clercs assistants de niveau 1d4
23	Démon	A la discrétion du MJ. 1 seul rencontré.
24	Diable	A la discrétion du MJ. 1 seul rencontré.
25	Doppelgänger	1d4+2. Reportez-vous Sous-tableau des professions urbaines pour leur déguisement
26	Druide*	Un druide de niveau 1d6+5 avec (1-5) 1d4–1 druides inférieurs de niveau 1d4 ou (6-10) 1d4 guerriers de niveau 1d6
27-31	Ivrogne	Reportez-vous au sous-tableau des professions urbaines pour le type exact
32-33	Guerrier*	Guerrier de niveau 2d4+4 avec 1d4–1 compagnons d'armes de niveau 1d4
34-35	Gentilhomme	(1-4) dandy et 1d4 flagorneurs (5-6) gente dame (7-10) noble guerrier de niveau 1d4+6 et 1d4 amis similaires
36	(1-3) blême (4-10) goule	2d4 4d4
37	Fantôme	1
38-42	Rats géants	4d6
43	Citadin	Humain ordinaire de niveau 0
44-50	Prostituée	Reportez-vous au sous-tableau des professions des quartiers chauds pour le type exact
51	Illusionniste*	Un illusionniste de niveau 1d4+6 avec (1-5) 1d4–1 apprentis illusionnistes de niveau 1d4 ou (6-10) 1d3 gardes du corps guerriers de niveau 1d6
52	(1-5) ouvrier (6-10) revendeur	3d4 solides travailleurs (hommes ordinaires de niveau 0) 1d3 revendeurs qui vendent des produits simples dans les rues
53	Magicien*	Un magicien de niveau 1d6+6 avec (1-4) 1d4 apprentis magiciens de niveau 1d6 (5-7) 1d4 gardes du corps guerriers de niveau 1d4+3 (8-10) 1d2 apprentis et 1d2 gardes du corps
54-58	Mercenaire	3d4 guerriers de niveau 1d6–1
59-60	Marchand	1d3 marchands, 2d4 gardes mercenaires de niveau 0 et 1 chef mercenaire de niveau 1d4
61	Troubadour	1d4 bardes, musiciens ou acteurs itinérants
62	Tormante	A la discrétion du MJ. 1 seule rencontrée.
63-64	Noble**	(1-7) Noble et 1d4 gardes du corps guerriers de niveau 1d4 (8-10) Noble dame
65	Paladin*	Un paladin de niveau 1d4+5
66	Pèlerin	3d4 pèlerins (humains ordinaires)
67	Racoleurs	2d8 guerriers de niveau 1 et un chef de niveau 1d4+1 ; tous portent des gourdins
68-71	Voyous	1d4+1 guerriers de niveau 1d6+4
72	Rakshasa	A la discrétion du MJ. 1d3 rencontrés.
73	Rôdeur*	Un rôdeur de niveau 1d4+6
74-80	(1-8) Agresseurs (9-10) Humanoïde	1d6+6 guerriers de niveau 2, armés de gourdins Humanoïdes (orques, kobolds, gobelins, etc. ; à la discrétion du MJ)
81	Ombre	A la discrétion du MJ. 2d4 rencontrés.
82	Spectre	A la discrétion du MJ. 1d3 rencontrés.
83-88	Voleur*	Un voleur de niveau 1d4+7 et 1d3–1 apprentis voleurs de niveau 1d4

d%	Rencontre	Nombre rencontrés & notes
89-90	Commerçant	2d4 artisans ou travailleurs qualifiés (humains ordinaires)
91-93	Rat-garou	2d4 rencontrés (1-5) sous forme humaine (6-10) sous forme de rat géant
94	Tigre-garou	1d2 rencontrés (1-9) sous forme humaine (10) sous forme de tigre
95-96	Loup-garou	2d4 rencontrés (1-5) sous forme humaine (6-10) sous forme de loup
97	Nécrophage	A la discrétion du MJ. 1d4+1 rencontrés.
98	Feu-follet	A la discrétion du MJ. 1d2 rencontrés.
99	Ame-en-peine	A la discrétion du MJ. 1d4 rencontrés.
00	(1-8) Vampire	A la discrétion du MJ. 1 seul rencontré sous forme humaine (1-2), sous forme de chauve-souris géante (3-6) ou sous forme gazeuse (7-10)
	(9-10) Liche	A la discrétion du MJ. 1 seule rencontrée.

* Pour ces rencontres, commencez par faire un jet de dé sur le Sous-tableau des races pour savoir si le PNJ est un humain ou un demi-humain.

** Consultez le Sous-tableau des professions nobles pour déterminer les professions des PNJ nobles.

Rencontres diurnes

d%	Rencontre	Nombre rencontrés & notes
01	Assassin*	1d3
02	Bandit	3d4 et chef
03-12	Mendiant	1d2
13	Brigand	3d4 et chef
14-18	Gardes	2d8 et chef
19-21	Fonctionnaire	(1-9) fonctionnaire mineur (10) fonctionnaire majeur et 2d4 gardes du corps
22-23	Veilleur	5 hommes d'armes (niveau 0) et sergent (niveau 1d3) et un clerc (niveau 1d4+1)
24-25	Clerc*	Un clerc de niveau 1d6+5 avec 1d6–1 assistants clercs de niveau 1d4
26	Druide*	Un druide de niveau 1d6+5 avec (1-5) 1d4–1 druides inférieurs de niveau 1d4 (6-10) 1d4 guerriers de niveau 1d6
27	Ivrogne	Reportez-vous au sous-tableau des professions urbaines pour le type exact
28-29	Guerrier*	Guerrier de niveau 2d4+4 avec 1d4–1 Compagnons d'armes de niveau 1d4
30-33	Gentilhomme	(1-4) dandy avec 1d4 flagorneurs (5-6) gente dame (7-10) noble guerrier de niveau 1d4+6 et 1d4 amis similaires
34	Rats géants	2d4
35-39	Citadin	Humain ordinaire de niveau 0
40-41	Courtisane	Reportez-vous au sous-tableau des professions des quartiers chauds pour le type exact
42	Illusionniste*	Un illusionniste de niveau 1d4+6 avec (1-5) 1d4–1 apprentis illusionnistes de niveau 1d4 (6-10) 1d3 gardes du corps guerriers de niveau 1d6
43-50	(1-5) Ouvrier	3d4 solides travailleurs (hommes ordinaires de niveau 0)
	(6-10) revendeur	1d3 revendeurs qui vendent des produits simples dans les rues
51	Magicien*	Un magicien de niveau 1d6+6 avec (1-4) 1d4 apprentis magiciens de niveau 1d6 (5-7) 1d4 gardes du corps guerriers de niveau 1d4+3 (8-10) 1d2 apprentis et 1d2 gardes du corps
52-55	Mercenaire	3d4 guerriers de niveau 1d6–1
56-62	Marchand	1d3 marchands (humains ordinaires de niveau 0)
63	Troubadour	1d4 bardes, musiciens ou acteurs itinérants
64-65	Tormante	A la discrétion du MJ. 1 seule rencontrée.
66	Noble**	(1-7) noble et 1d4 gardes du corps guerriers de niveau 1d4 (8-10) noble dame
67-69	Paladin*	Un paladin de niveau 1d4+5
70	Pèlerin	3d4 pèlerins (humains ordinaires)
71-72	Racoleurs	2d8 guerriers de niveau 1 et un chef de niveau 1d4+1 ; tous portent des gourdins
73	Voyous	1d4+1 guerriers de niveau 1d6+4
74-78	Rakshasa	A la discrétion du MJ. 1d3 rencontrés.
79-82	Voleur*	Un voleur de niveau 1d4+7 et 1d3–1 apprentis voleurs de niveau 1d4
83-97	Commerçant	2d4 artisans ou travailleurs qualifiés (humains ordinaires)
98	Rat-garou	2d4 rencontrés (1-9) sous forme humaine (10) sous forme de rat géant
99	Tigre-garou	1d2 rencontrés sous forme humaine
00	Loup-garou	2d4 rencontrés sous forme humaine

* Pour ces rencontres, commencez par faire un jet de dé sur le Sous-tableau des races pour savoir si le PNJ est un humain ou un demi-humain.

** Consultez le Sous-tableau des professions nobles pour déterminer les professions des PNJ nobles.

RENCONTRES ALEATOIRES DANS LES CONTREES SAUVAGES

Dans le cadre de l'utilisation des Tableaux de rencontres dans les contrées sauvages, il est recommandé de prendre en compte le terrain majoritairement présent dans l'hexagone actuellement occupé par le groupe. Cela signifie qu'un groupe situé dans les contreforts d'une chaîne de montagne, un hexagone avec principalement des collines et quelques montagnes, utilisera le tableau des rencontres dans les "Collines". Avec un peu d'imagination, ces tableaux devraient permettre au MJ de générer des rencontres intéressantes et difficiles. L'utilisateur de ces tableaux devrait garder à l'esprit que de nombreux types de terrain englobent de nombreux terrains différents et que les dés pourraient désigner une rencontre que le MJ estime inappropriée à la situation. Si cela devait se produire, n'hésitez pas à relancer le dé, à choisir de façon arbitraire dans la liste ou bien à trouver un moyen pour faire en sorte qu'une rencontre inusuelle fonctionne. La colonne de rencontres intitulée "Spécial" et qui figure pour chaque type de terrain est spécialement destinée à introduire ces types de rencontres chaotiques dans votre milieu.

A la différence des rencontres dans les donjons, les rencontres dans les contrées sauvages ne dépendent pas du niveau ou de la force du groupe. En règle générale, le MJ doit utiliser l'entrée "Nbre rencontré" du livre de règles afin de générer le nombre spécifique de monstres rencontrés. Les joueurs, de leur côté, devraient apprendre et développer l'art délicat de la fuite. Vagabonder dans les contrées sauvages de la plupart des campagnes est un passe-temps plutôt dangereux.

Les Tableaux de rencontres intitulés "Humain" (et demi-humain) incluent diverses habitations et places fortes. Elles peuvent être utilisées pour introduire des appels à l'aventure dans la campagne ou pour fournir au groupe un lieu relativement sûr afin de se reposer et de se rééquiper. Bien entendu, vous pouvez ignorer ces lieux s'ils ne conviennent pas à vos plans. Nous avons intentionnellement limité les rencontres à des hameaux, des villages et de petits forts afin de ne pas interférer avec les cartes soigneusement tracées par le MJ.

Les Tableaux de PNJ, expliqués en détails ci-dessous, peuvent être utilisés pour générer soit des PNJ solitaires, soit des groupes complets de PNJ aventuriers. Des tableaux sont fournis pour générer des PNJ et des groupes de PNJ dans la section de ces règles qui concernent les Tableaux de rencontres aléatoires dans un donjon.

Notes au sujet des Tableaux de rencontres dans un Monde perdu :

Les univers basés sur des Mondes perdus sont des endroits chaotiques. OSRIC ajoute un peu de chaos dans les tableaux, mais vous êtes libre d'exploiter plus avant cette idée. Vous pourriez avoir envie d'ajouter des rencontres avec des extraterrestres, avec Tarzan™, avec des humains modernes issus de mondes non magiques et à la science très développée, voire même avec un singe géant qui se prend pour un roi (*King*).

Les voyageurs du temps issus du Passé, du Présent et du Futur sont des notions relatives au temps "normal" des personnages joueurs.

Les dinosauroïdes sont des dinosaures évolués de taille humaine, à peu près équivalents aux humains en termes de caractéristiques, particulièrement au niveau de l'Intelligence.

Les hommes des cavernes sont à peu près équivalents aux proto-humains de Neandertal. Les hommes des cavernes évolués cités dans les tableaux sont proches des proto-humains de Cro-Magnon.

La rencontre du Village perdu dans le temps fait référence à une communauté d'humains ou de demi-humains qui est "déportée dans le temps" et qui s'implante aléatoirement à diverses époques, voire même, peut-être, qui change d'emplacement physique lors de son saut dans le temps. Vous pourriez chercher l'inspiration dans différentes sources, comme par exemple le "*Brigadoon*" musical, la série télévisée britannique "*Dr. Who*" ou la série télévisée américaine "*The Time Tunnel*".

Explications portant sur les types de PNJ

Accompagnateurs : cherchent à se joindre aux PJ. Libre au MJ de composer des motivations appropriées à ses besoins, qu'elles soient bienveillantes ou malveillantes.

Chercheurs : ils sont à la recherche de quelque chose, généralement un objet ou une personne. Les possibilités sont infinies, en voici quelques exemples : à la recherche d'un puissant artéfact, d'une arme, d'un objet dérobé ; ou bien, à la recherche d'un ami, d'un archi-ennemi, ou de la fille kidnappée du bûcheron local.

Evadés : ces PNJ se sont enfuis de l'emprisonnement imposé par quelque entité située à proximité. Les PNJ peuvent avoir très peu, voire aucun, équipement ou armes et sont déjà pris en chasse par leurs ravisseurs, ou bien cela ne devrait pas tarder.

Fuyards : les PNJ fuient ou évitent une rencontre. S'ils fuient une menace, celle-ci est probablement à leurs trousses, s'ils évitent une rencontre, celle-ci peut ou non être consciente de leur présence. A la différence des évadés, ces PNJ seront correctement équipés, en armes et en armures.

Leurres : servent soit à distraire le groupe de quelque chose d'autre, soit à mettre le groupe en confiance et à le leurrer dans une situation dangereuse. Exemple : un groupe d'humains charmés qui cherchent à leurrer le groupe de PJ vers l'antre d'un rakshasa.

Survivants : 1 ou 2 survivants démoralisés faisant partie d'un groupe d'aventuriers qui s'est fait éradiquer. Ils peuvent avoir un équipement limité et avoir besoin de soins.

Loups (déguisés en agneaux) : une rencontre avec quelque chose qui semble être humain, mais qui ne l'est pas. Cette catégorie comprend les créatures-garou, les doppelgängers, les créatures métamorphosées et assimilées. La créature déguisée n'est pas obligée de vouloir du mal au groupe ; l'avatar d'une divinité bienveillante qui ne souhaite pas révéler sa divinité au groupe est un exemple qui vient à l'esprit.

d%	Aquatique	d%	Arctique	d%	Cimetière	d%	Collines	d%	Désert
01-10	Aérien	01-05	Aérien	01-03	Aérien	01-15	Aérien	01-04	Aérien
11-15	Animal	06-17	Animal	04-13	Animal	16-25	Animal	05-19	Animal
16-17	Dragon	18-22	Dragon	14-16	Dragon	26-30	Dragon	20-24	Dragon
18-21	Géant	23-37	Géant	17	Géant	31-40	Géant	25-29	Géant
22-31	Humain/ demi-humain	38-47	Humain/ Demi-humain	18-22	Humain/ Demi-humain	41-60	Humain/ Demi-humain	30-49	Humain/ Demi-humain
32-46	Humanoïde	48-57	Humanoïde	23-37	Humanoïde	61-75	Humanoïde	50-61	Humanoïde
47-56	Monstre	58-82	Monstre	38-57	Monstre	76-90	Monstre	62-76	Monstre
57-58	PNJ	83	PNJ	58-62	PNJ	91-92	PNJ	77-83	PNJ
59	Mort-vivant	84	Mort-vivant	63-87	Mort-vivant	93	Mort-vivant	84	Mort-vivant
60-69	Invertébrés	85-89	Invertébrés	88-97	Invertébrés	94-98	Invertébrés	85-96	Invertébrés
70-99	Eau	90-99	Eau	98	Eau	99	Eau	97-98	Eau
00	Spécial	00	Spécial	99-00	Spécial	00	Spécial	99-00	Spécial

d%	Forêt	d%	Jungle	d%	Mer	d%	Monde perdu*	d%	Montagnes
01-10	Aérien	01-15	Aérien	01-10	Aérien	01-15	Aérien	01-19	Aérien
11-30	Animal	16-25	Animal	11-15	Animal	16-27	Animal	20-39	Animal
31-36	Dragon	26-27	Dragon	16	Dragon	28	Grand carnivore	40-44	Dragon
37-41	Géant	28-29	Géant	17-20	Géant	29	Grand herbivore	45-52	Géant
42-48	Humain/ demi-humain	30-37	Humain/ Demi-humain	21-30	Humain/ Demi-humain	30-35	Humain/ Demi-humain	53-62	Humain/ Demi-humain
49-56	Humanoïde	38-49	Humanoïde	31-45	Humanoïde	36-50	Humanoïde	63-77	Humanoïde
57-76	Monstre	50-67	Monstre	46-60	Monstre	51-70	Autres dinosaures	78-82	Monstre
77-78	PNJ	68-69	PNJ	61-65	PNJ	71-73	PNJ	83-84	PNJ
79	Mort-vivant	70-74	Mort-vivant	66	Mort-vivant	74	Mort-vivant	85	Mort-vivant
80-88	Invertébrés	75-89	Invertébrés	67-69	Invertébrés	75-89	Invertébrés	86-92	Invertébrés
89-98	Eau	90-99	Eau	70-99	Eau	90-99	Eau	93-95	Eau
99-00	Spécial	00	Spécial	00	Spécial	00	Spécial	96-00	Spécial

d%	Plaines	d%	Toundra	d%	Zone humide	d%	Zone rurale
01-19	Aérien	01-08	Aérien	01-05	Aérien	01-10	Aérien
20-29	Animal	09-23	Animal	06-15	Animal	11-20	Animal
30-31	Dragon	24-27	Dragon	16-18	Dragon	21	Dragon
32	Géant	28-33	Géant	19-20	Géant	22	Géant
33-52	Humain/ demi-humain	34-43	Humain/ Demi-humain	21-22	Humain/ Demi-humain	23-58	Humain/ Demi-humain
53-60	Humanoïde	44-58	Humanoïde	23-37	Humanoïde	59-66	Humanoïde
61-75	Monstre	59-78	Monstre	38-57	Monstre	67-76	Monstre
76-78	PNJ	79-80	PNJ	58	PNJ	77-80	PNJ
79	Mort-vivant	81	Mort-vivant	59-60	Mort-vivant	81	Mort-vivant
80-89	Invertébrés	82-91	Invertébrés	61-80	Invertébrés	82-91	Invertébrés
90-97	Eau	92-99	Eau	81-95	Eau	92-99	Eau
98-00	Spécial	00	Spécial	96-00	Spécial	00	Spécial

Aquatique

1d20	Aérien	Animal	Dragon	Géant	Humain	Humanoïde
1	Chauve-souris	Babouin	Dragon noir	Géant des collines	Château	Gobelours
2	Chauve-souris	Ours noir	Dragon noir	Géant des collines	Nain	Gnoll : flind
3	Chauve-souris	Sanglier : phacochère	Dragon noir	Géant des collines	Elfe	Gnoll
4	Chauve-souris	Chat sauvage	Dragon noir	Géant des collines	Village de pêche	Gnoll
5	Chauve-souris géante	Bovidé sauvage	Dragon noir	Géant des collines	Gnome	Gobelin
6	Chauve-souris géante	Lion : couguar	Dragon noir	Géant des collines	Halfelin	Torve
7	Oiseau	Chien sauvage	Dragon noir	Géant des collines	Hameau	Hobgobelin
8	Oiseau	Eléphant africain	Dragon noir	Géant des collines	Hommes : bandit	Hobgobelin
9	Oiseau	Cheval : poney	Dragon de bronze	Géant des collines	Hommes : bandit	Hobgobelin
10	Oiseau	Cheval sauvage	Dragon de bronze	Géant des collines	Hommes : brigand	Kobold
11	Oiseau énorme	Hyène	Dragon d'or	Géant des collines	Hommes : brigand	Orque
12	Oiseau géant	Chacal	Dragon vert	Géant des collines	Hommes : boucanier	Orque
13	Chimère	Lézard géant	Dragon vert	Géant des collines	Hommes : boucanier	Orque
14	Cockatrice	Lézard géant contrôleur	Dragon vert	Géant des collines	Hommes : marchand	Orque
15	Shedu	Rat	Dragon vert	Géant des collines	Hommes : marchand	Orque
16	Sphinx : Criosphinx	Rat géant	Dragon rouge	Géant des tempêtes	Hommes : marchand	Orque
17	Sphinx : hiéracosphinx	Rhinocéros	Dragon rouge	Géant des tempêtes	Hommes : nomade	Troglodyte
18	Strige	Serpent géant : vipère	Dragon rouge	Géant des tempêtes	Hommes : pèlerin	Troll
19	Strige	Serpent géant : boa	Dragon rouge	Géant des tempêtes	Hommes : pirate	Troll
20	Strige	Loup	Dragon rouge	Géant des tempêtes	Hommes : pirate	Troll géant

1d20	Monstre	PNJ	Mort-vivant	Invertébrés	Eau	Spécial
1	Basilic	Leurres	Blême	Fourmi géante : soldat	Scarabée géant aquatique	Démon de classe A
2	Béhir	Leurres	Blême	Fourmi géante : ouvrière	Crustacé géant : écrevisse	Démon de classe B
3	Chien esquiveur	Evadés	Goule	Scarabée géant bombardier	Crocodile	Démon : ekivu
4	Chien esquiveur	Evadés	Goule	Scarabée géant fouisseur	Crocodile géant	Démon : shub
5	Bulette	Evadés	Goule	Scarabée géant de feu	Anguille géante électrique	Diable barbu
6	Félin hurleur	Accompagnateurs	Goule	Scarabée géant rhinocéros	Anguille géante des algues	Diable écailleux rouge
7	Centaure	Accompagnateurs	Goule	Scarabée géant : charançon	Poisson géant : gardon	Diable épineux
8	Cyclope	Accompagnateurs	Goule	Mille-pattes : géant	Poisson géant : brochet	Diable épineux
9	Dracolic	Accompagnateurs	Squelette	Mille-pattes : énorme	Grenouille géante	Elémental d'air
10	Molosse satanique	Fuyards	Squelette	Mille-pattes : gros	Hippopotame	Elémental d'air
11	Garou-chacal	Fuyards	Squelette	Mille-pattes : gros	Locathah	Elémental d'eau
12	Lammasu	Chercheurs	Squelette	Mille-pattes : gros	Homme aquatique	Elémental d'eau
13	Homme-lézard	Chercheurs	Squelette	Mouche géante	Naga aquatique	Elémental d'eau
14	Homme-lézard	Chercheurs	Squelette	Mouche géante : taon géant	Nixe	Elémental d'eau
15	Homme-lézard	Chercheurs	Feu follet	Scorpion géant	Serpent de mer	Homoncule
16	Lézard géant de feu	Chercheurs	Zombi	Araignée géante	Araignée géante aquatique	Chasseur invisible
17	Ours-hibou	Survivants	Zombi	Araignée énorme	Crapaud géant	Chasseur invisible
18	Ours-hibou	Loups DEA	Zombi	Araignée : grosse araignée	Crapaud géant venimeux	Tormante
19	Pseudo-dragon	Loups DEA	Zombi monstrueux	Guêpe géante	Triton	Pixie
20	Worg	Loups DEA	Zombi monstrueux	Guêpe géante	Tortue géante happeuse	Rakshasa

Arctique

1d20	Aérien	Animal	Dragon	Géant	Humain	Humanoïde
1	Oiseau	Ours polaire	Dragon noir	Géant des nuées	Nain des montagnes	Gobelours
2	Oiseau énorme	Ours polaire	Dragon noir	Géant des nuées	Nain des montagnes	Gobelours
3	Oiseau géant	Ours polaire	Dragon noir	Géant du givre	Nain des montagnes	Gnoll : flind
4	Chimère	Ours polaire	Dragon noir	Géant du givre	Hommes : bandit	Gnoll : flind
5	Cockatrice	Chien sauvage	Dragon noir	Géant du givre	Hommes : bandit	Gnoll
6	Cockatrice	Chien sauvage	Dragon noir	Géant du givre	Hommes : bandit	Gnoll
7	Griffon	Chien sauvage	Dragon de bronze	Géant du givre	Hommes : barbare	Gobelin
8	Harpie	Chien sauvage	Dragon de bronze	Géant du givre	Hommes : barbare	Gobelin
9	Hippogriffe	Morse	Dragon de bronze	Géant du givre	Hommes : barbare	Hobgobelin
10	Destrier noir	Morse	Dragon rouge	Géant du givre	Hommes : barbare	Hobgobelin
11	Pégase	Morse	Dragon rouge	Géant du givre	Hommes : barbare	Hobgobelin
12	Rukh	Loup	Dragon rouge	Géant du givre	Hommes : brigand	Troll
13	Shedu	Loup	Dragon blanc	Géant du givre	Hommes : brigand	Troll
14	Sphinx : hiéracosphinx	Loup	Dragon blanc	Géant du givre	Hommes : brigand	Troll géant
15	Sphinx : androsphinx	Loup	Dragon blanc	Géant du givre	Hommes : marchand	Troll géant à deux têtes
16	Sphinx : criosphinx	Loup	Dragon blanc	Géant du givre	Hommes : marchand	Troll des glaces
17	Sphinx : gynosphinx	Loup	Dragon blanc	Géant des pierres	Hommes : marchand	Troll des glaces
18	Strige	Glouton	Dragon blanc	Géant des pierres	Hommes : pèlerin	Troll des glaces
19	Vulchelin	Glouton	Dragon blanc	Géant des tempêtes	Hommes : pèlerin	Troll des glaces
20	Wiverne	Glouton	Dragon blanc	Géant des tempêtes	Loup-garou	Troll des glaces

1d20	Monstre	PNJ	Mort-vivant	Invertébrés	Eau	Spécial
1	Basilic	Leurres	Fantôme	Fourmi géante : soldat	Barracuda	Serviteur aérien
2	Chien esquiveur	Leurres	Fantôme	Fourmi géante : soldat	Barracuda	Barghest
3	Chien esquiveur	Evadés	Fantôme	Fourmi géante : soldat	Crustacé géant : crabe	Barghest
4	Chien esquiveur	Evadés	Fantôme	Fourmi géante : soldat	Anguille géante : murène	Diable osseux
5	Coeurl	Evadés	Esprit fantomatique	Fourmi géante : soldat	Poisson géant : Léviathan	Démon : babau
6	Naga gardien	Accompagnateurs	Esprit fantomatique	Scarabée géant : charançon	Kraken	Démon de classe A
7	Ours-hibou	Accompagnateurs	Esprit fantomatique	Scarabée géant : charançon	Nixe	Démon : shub
8	Remorhaz	Accompagnateurs	Ombre	Scarabée géant : charançon	Calmar géant : pieuvre	Démon : shub
9	Remorhaz	Accompagnateurs	Ombre	Scarabée géant : charançon	Méduse géante	Démonette
10	Remorhaz	Fuyards	Vampire	Scarabée géant : charançon	Serpent de mer	Démoniaque
11	Remorhaz	Fuyards	Vampire	Scarabée géant aquatique	Requin	Diable des glaces
12	Remorhaz	Chercheurs	Vampire	Scarabée géant aquatique	Requin	Diable : Félin infernal
13	Worg	Chercheurs	Vampire	Scarabée géant aquatique	Calmar géant	Hobgobelin
14	Worg	Chercheurs	Nécrophage	Scarabée géant aquatique	Calmar géant	Diable : Diablotin
15	Worg	Chercheurs	Nécrophage	Araignée de phase	Morse	Démon : kullule
16	Worg	Chercheurs	Nécrophage	Araignée de phase	Morse	Diable : lémure
17	Yéti	Survivants	Feu follet	Araignée de phase	Morse	Diable écailleux blanc
18	Yéti	Loups DEA	Feu follet	Araignée de phase	Morse	Hommes : derviche
19	Yéti	Loups DEA	Feu follet	Araignée de phase	Morse	Démon : quasit
20	Yéti	Loups DEA	Feu follet	Araignée de phase	Morse	Démon : quasit

Cimetière

1d20	Aérien	Animal	Dragon	Géant	Humain	Humanoïde
1	Chauve-souris	Blaireau	Dragon noir	Ettin	Laboratoire d'alchimiste	Gnoll
2	Chauve-souris	Ours noir	Dragon noir	Ettin	Hameau	Gnoll
3	Chauve-souris	Ours brun	Dragon noir	Ettin	Hommes : bandit	Gnoll
4	Chauve-souris monstrueuse	Sanglier sauvage	Dragon noir	Ettin	Hommes : bandit	Gobelin
5	Chauve-souris monstrueuse	Chien sauvage	Dragon noir	Ettin	Hommes : bandit	Gobelin
6	Chauve-souris géante	Hyène	Dragon vert	Ettin	Hommes : bandit	Gobelin
7	Chauve-souris géante	Chacal	Dragon vert	Ettin	Hommes : brigand	Gobelin
8	Oiseau	Rat	Dragon vert	Ettin	Hommes : brigand	Gobelin
9	Oiseau	Rat	Dragon vert	Géant des collines	Hommes : brigand	Gobelin
10	Oiseau énorme	Rat	Dragon vert	Géant des collines	Hommes : brigand	Torve
11	Oiseau énorme	Rat	Dragon vert	Ogre	Hommes : brigand	Torve
12	Oiseau géant	Rat géant	Dragon vert	Ogre	Hommes : pèlerin	Hobgobelin
13	Oiseau géant	Rat géant	Dragon vert	Ogre	Hommes : pèlerin	Hobgobelin
14	Gargouille	Serpent géant : vipère	Dragon vert	Ogre	Hommes : pèlerin	Hobgobelin
15	Gargouille	Serpent géant : vipère	Dragon vert	Ogre	Hommes : pèlerin	Orque
16	Vulchelin	Serpent géant : boa	Dragon rouge	Ogre	Hommes : pèlerin	Orque
17	Vulchelin	Serpent géant : cobra	Dragon rouge	Ogre mage	Hommes : pèlerin	Orque
18	Vulchelin	Serpent géant : amphisbène	Dragon rouge	Ogre mage	Rat-garou	Orque
19	Wiverne	Loup	Dragon rouge	Ogre mage	Rat-garou	Orque
20	Wiverne	Loup sanguinaire	Dragon rouge	Ogre mage	Tour de magicien	Orque

1d20	Monstre	PNJ	Mort-vivant	Invertébrés	Eau	Spécial
1	Liane rampante ambrée	Leurres	Banshee	Fourmi géante : reine (colonie)	Crustacé géant : écrevisse	Efrit
2	Liane rampante ambrée	Leurres	Cadavre ambulant	Fourmi géante : soldat	Crustacé géant : écrevisse	Barghest
3	Liane rampante ambrée	Leurres	Blême	Fourmi géante : ouvrière	Crustacé géant : écrevisse	Caryatide
4	Basilic	Leurres	Fantôme	Scarabée géant bombardier	Crocodile	Démon de classe F
5	Basilic	Leurres	Goule	Scarabée géant de feu	Crocodile	Démonette
6	Béhir	Evadés	Liche	Scarabée géant : charançon	Crocodile	Démoniaque
7	Bulette	Evadés	Momie	Mille-pattes géant	Crocodile géant	Diable : assagim
8	Ver charognard	Evadés	Esprit fantomatique	Mille-pattes énorme	Anguille géante électrique	Diable : érinye
9	Ver charognard	Accompagnateurs	Ombre	Mille-pattes : gros mille-pattes	Anguille géante électrique	Diable : shaitan
10	Ver charognard	Accompagnateurs	Squelette	Mille-pattes : gros mille-pattes	Araignée géante aquatique	Diable : ver d'âme
11	Félin hurleur	Fuyards	Guerrier squelette	Mouche géante	Araignée géante aquatique	Diable : félin infernal
12	Chose des cryptes	Fuyards	Spectre	Mouche géante	Crapaud géant	Doppelgänger
13	Chose des cryptes	Fuyards	Vampire	Mouche géante : taon géant	Crapaud géant	Diable : diablotin
14	Molosse satanique	Chercheurs	Nécrophage	Scorpion géant	Crapaud géant	Diable : lémure
15	Garou-chacal	Chercheurs	Feu follet	Araignée géante	Crapaud géant	Méphite de feu
16	Lamie	Survivants	Ame-en-peine	Araignée énorme	Crapaud géant	Méphite de lave
17	Méduse	Survivants	Zombi	Araignée : grosse araignée	Crapaud géant venimeux	Méphite de fumée
18	Naga corrupteur	Loups DEA	Zombi juju	Araignée : grosse araignée	Crapaud géant venimeux	Méphite de vapeur
19	Ver putride	Loups DEA	Zombi monstrueux	Araignée de phase	Crapaud géant venimeux	Nécrophidius
20	Worg	Loups DEA	Liane rampante ambrée : zombi	Guêpe géante	Tortue géante happeuse	Tormante

Collines

1d20	Aérien	Animal	Dragon	Géant	Humain	Humanoïde
1	Oiseau	Lion : couguar	Dragon noir	Ettin	Elfe	Gobelours
2	Oiseau	Lion : couguar	Dragon de bronze	Ettin	Village fermier	Gobelours
3	Oiseau	Chien sauvage	Dragon de bronze	Ettin	Gnome	Gobelours
4	Oiseau énorme	Chien sauvage	Dragon de bronze	Ettin	Gnome	Gobelours
5	Oiseau énorme	Cheval sauvage	Dragon de bronze	Géant des collines	Gnome	Gobelours
6	Oiseau géant	Rat	Dragon d'or	Géant des collines	Halfelin	Torve
7	Chimère	Rat	Dragon vert	Géant des collines	Halfelin	Torve
8	Cockatrice	Rat	Dragon vert	Géant des collines	Hameau	Hobgobelin
9	Griffon	Rat géant	Dragon vert	Géant des collines	Hommes : bandit	Hobgobelin
10	Harpie	Rat géant	Dragon rouge	Géant des collines	Hommes : bandit	Hobgobelin
11	Harpie	Serpent géant : vipère	Dragon rouge	Géant des collines	Hommes : bandit	Kobold
12	Harpie	Serpent géant : vipère	Dragon rouge	Ogre	Hommes : brigand	Kobold
13	Destrier noir	Serpent géant : boa	Dragon rouge	Ogre	Hommes : marchand	Orque
14	Pégase	Serpent géant : cobra	Dragon rouge	Ogre	Hommes : marchand	Orque
15	Pixie	Serpent géant : amphisbène	Dragon rouge	Ogre	Hommes : marchand	Troll
16	Shedu	Loup	Dragon rouge	Ogre	Hommes : pèlerin	Troll
17	Strige	Loup	Dragon rouge	Ogre mage	Forteresse	Troll
18	Strige	Loup	Dragon rouge	Ogre mage	Sanglier-garou	Troll
19	Vulchelin	Loup sanguinaire	Dragon rouge	Titan	Rat-garou	Troll géant
20	Wiverne	Glouton	Dragon d'argent	Titan	Loup-garou	Troll géant à deux têtes

1d20	Monstre	PNJ	Mort-vivant	Invertébrés	Eau	Spécial
1	Basilic	Leurres	Banshee	Fourmi géante : reine (colonie)	Crustacé géant : écrevisse	Barghest
2	Béhir	Leurres	Blême	Fourmi géante : reine (colonie)	Crustacé géant : écrevisse	Barghest
3	Chien esquiveur	Leurres	Fantôme	Fourmi géante : soldat	Crustacé géant : écrevisse	Démon de classe B
4	Félin hurleur	Evadés	Goule	Fourmi géante : soldat	Crocodile	Démon : succube
5	Coeurl	Evadés	Goule	Fourmi géante : soldat	Crocodile	Diable écailleux noir
6	Dracolic	Evadés	Goule	Fourmi géante : ouvrière	Crocodile	Diable épineux
7	Farfadet	Evadés	Liche	Scarabée géant bombardier	Crocodile géant	Diable épineux
8	Farfadet	Evadés	Ombre	Scarabée géant de feu	Anguille géante électrique	Doppelgänger
9	Lézard géant de feu	Accompagnateurs	Ombre	Scarabée géant : charançon	Poisson géant : gardon	Elémental d'air
10	Lézard géant de feu	Accompagnateurs	Squelette	Mille-pattes géant	Poisson géant : brochet	Elémental de terre
11	Méduse	Accompagnateurs	Squelette	Mille-pattes énorme	Poisson géant : Léviathan	Elémental de feu
12	Minotaure	Accompagnateurs	Squelette	Mille-pattes : gros mille-pattes	Grenouille géante	Elémental d'eau
13	Naga gardien	Fuyards	Squelette	Mouche géante	Grenouille géante	Génie
14	Ours-hibou	Fuyards	Spectre	Mouche géante : taon géant	Nixe	Golem de fer
15	Ours-hibou	Fuyards	Vampire	Scorpion géant	Nixe	Golem de pierre
16	Pseudo-dragon	Chercheurs	Vampire	Araignée géante	Araignée géante aquatique	Homoncule
17	Monstre-rouille	Chercheurs	Ame-en-peine	Araignée énorme	Araignée géante aquatique	Hommes : barbare
18	Sylvanien	Survivants	Zombi	Araignée : grosse araignée	Crapaud géant	Nilebog
19	Licorne	Loups DEA	Zombi	Araignée de phase	Crapaud géant	Rakshasa
20	Worg	Loups DEA	Zombi	Guêpe géante	Crapaud géant venimeux	Xorn

Désert

1d20	Aérien	Animal	Dragon	Géant	Humain	Humanoïde
1	Oiseau	Chameau	Dragon bleu	Géant des nuées	Hommes : bandit	Gnoll : flind
2	Oiseau	Chameau	Dragon bleu	Géant des nuées	Hommes : bandit	Gnoll : flind
3	Oiseau énorme	Chameau	Dragon bleu	Géant des nuées	Hommes : bandit	Gnoll : flind
4	Oiseau géant	Chat sauvage	Dragon bleu	Ogre	Hommes : brigand	Gnoll
5	Chimère	Chat sauvage	Dragon d'airain	Ogre	Hommes : brigand	Gnoll
6	Chimère	Chien sauvage	Dragon d'airain	Ogre	Hommes : brigand	Gnoll
7	Cockatrice	Cheval sauvage	Dragon d'airain	Ogre	Hommes : derviche	Gobelin
8	Cockatrice	Chacal	Dragon d'airain	Ogre	Hommes : derviche	Torve
9	Cockatrice	Chacal	Dragon de bronze	Ogre	Hommes : derviche	Torve
10	Manticore	Chacal	Dragon de bronze	Ogre	Hommes : derviche	Hobgobelin
11	Manticore	Chacal énorme	Dragon de cuivre	Ogre	Hommes : derviche	Orque
12	Manticore	Chacal géant	Dragon de cuivre	Ogre	Hommes : nomade	Orque
13	Destrier noir	Rat	Dragon d'or	Ogre	Hommes : nomade	Orque
14	Rukh	Rat	Dragon d'or	Ogre	Hommes : nomade	Troll
15	Rukh	Rat géant	Dragon vert	Ogre mage	Hommes : nomade	Troll
16	Sphinx : hiéracosphinx	Rat géant	Dragon rouge	Ogre mage	Hommes : pèlerin	Troll
17	Sphinx : Androsphinx	Serpent géant : vipère	Dragon rouge	Ogre mage	Hommes : pèlerin	Troll géant
18	Sphinx : Criosphinx	Serpent géant : boa	Dragon rouge	Ogre mage	Sanglier-garou	Troll géant
19	Sphinx : gynosphinx	Serpent géant : cobra	Dragon rouge	Ogre mage	Rat-garou	Troll géant à deux têtes
20	Strige	Serpent géant : amphisbène	Dragon d'argent	Ogre mage	Loup-garou	Troll géant à deux têtes

1d20	Monstre	PNJ	Mort-vivant	Invertébrés	Eau	Spécial
1	Ankheg	Leurres	Blême	Fourmi géante : reine (colonie)	Scarabée géant aquatique	Ours polaire
2	Basilic	Leurres	Blême	Fourmi géante : soldat	Scarabée géant aquatique	Elémental d'air
3	Béhir	Leurres	Goule	Fourmi géante : soldat	Crustacé géant : écrevisse	Elémental de terre
4	Chien esquiveur	Evadés	Goule	Fourmi géante : soldat	Crocodile	Elémental de terre
5	Bulette	Evadés	Goule	Fourmi géante : ouvrière	Crocodile	Elémental de feu
6	Dracolic	Evadés	Goule	Mille-pattes géant	Crocodile géant	Elémental de feu
7	Molosse satanique	Evadés	Goule	Mille-pattes géant	Crocodile géant	Elémental d'eau
8	Garou-chacal	Accompagnateurs	Liche	Mille-pattes géant	Anguille géante électrique	Génie
9	Garou-chacal	Accompagnateurs	Momie	Mille-pattes énorme	Poisson géant : gardon	Génie
10	Lammasu	Fuyards	Momie	Mille-pattes : gros mille-pattes	Poisson géant : brochet	Chasseur invisible
11	Lammasu	Fuyards	Momie	Mille-pattes : gros mille-pattes	Hippopotame	Méphite de feu
12	Homme difforme	Chercheurs	Momie	Mouche géante	Hippopotame	Méphite de feu
13	Naga gardien	Chercheurs	Momie	Mouche géante : taon géant	Hippopotame	Méphite de lave
14	Naga gardien	Chercheurs	Guerrier squelette	Mouche géante : taon géant	Naga aquatique	Méphite de fumée
15	Pseudo-dragon	Chercheurs	Vampire	Scorpion géant	Araignée géante aquatique	Méphite de vapeur
16	Pseudo-dragon	Survivants	Vampire	Araignée géante	Araignée géante aquatique	Nécrophidius
17	Ver pourpre	Loups DEA	Nécrophage	Araignée énorme	Araignée géante aquatique	Tormante
18	Ver pourpre	Loups DEA	Zombi	Araignée : grosse araignée	Crapaud géant	Rakshasa
19	Worg	Loups DEA	Zombi	Araignée de phase	Crapaud géant	Troll spectral
20	Worg	Loups DEA	Zombi juju	Guêpe géante	Crapaud géant	Xorn

Forêt

1d20	Aérien	Animal	Dragon	Géant	Humain	Humanoïde
1	Chauve-souris	Blaireau	Dragon de bronze	Géant des collines	Château	Gobelours
2	Chauve-souris	Ours noir	Dragon de bronze	Géant des collines	Elfe	Gnoll : Flind
3	Chauve-souris monstrueuse	Ours brun	Dragon d'or	Géant des collines	Elfe	Gnoll
4	Chauve-souris géante	Sanglier sauvage	Dragon d'or	Géant des collines	Elfe	Gnoll
5	Oiseau	Chat sauvage	Dragon d'or	Ogre	Elfe	Torve
6	Oiseau	Chien sauvage	Dragon vert	Ogre	Hameau	Torve
7	Oiseau énorme	Cheval : poney	Dragon vert	Ogre	Hommes : bandit	Torve
8	Oiseau géant	Cheval sauvage	Dragon vert	Ogre	Hommes : bandit	Hobgobelin
9	Chimère	Chacal	Dragon vert	Ogre	Hommes : brigand	Kobold
10	Cockatrice	Chacal énorme	Dragon vert	Ogre	Hommes : brigand	Kobold
11	Destrier noir	Rat	Dragon vert	Ogre	Hommes : marchand	Kobold
12	Pégase	Rat géant	Dragon vert	Ogre	Hommes : marchand	Kobold
13	Pixie	Serpent géant : vipère	Dragon vert	Ogre	Hommes : marchand	Orque
14	Shedu	Serpent géant : boa	Dragon rouge	Ogre mage	Hommes : pèlerin	Orque
15	Sphinx : hiéracosphinx	Serpent géant : cobra	Dragon rouge	Ogre mage	Hommes : pèlerin	Orque
16	Sphinx : androsphinx	Serpent géant : amphisbène	Dragon rouge	Ogre mage	Hommes : pèlerin	Troll
17	Sphinx : criosphinx	Loup	Dragon rouge	Ogre mage	Ours-garou	Troll
18	Sphinx : gynosphinx	Loup sanguinaire	Dragon rouge	Ogre mage	Sanglier-garou	Troll géant
19	Strige	Glouton	Dragon rouge	Ogre mage	Rat-garou	Troll géant
20	Wiverne	Glouton géant	Dragon rouge	Ogre mage	Loup-garou	Troll géant à deux têtes

1d20	Monstre	PNJ	Mort-vivant	Invertébrés	Eau	Spécial
1	Centaure	Leurres	Banshee	Fourmi géante : reine (colonie)	Scarabée géant aquatique	Démon : succube
2	Centaure	Leurres	Banshee	Fourmi géante : soldat	Scarabée géant aquatique	Diable barbu
3	Dryade	Leurres	Banshee	Fourmi géante : ouvrière	Crustacé géant : écrevisse	Diable écailleux vert
4	Dryade	Evadés	Goule	Fourmi géante : ouvrière	Crustacé géant : écrevisse	Diable : diantrefosse
5	Faune	Evadés	Goule	Scarabée géant bombardier	Crocodile	Elémental d'air
6	Faune	Evadés	Goule	Scarabée géant bombardier	Crocodile	Elémental de terre
7	Farfadet	Evadés	Ombre	Scarabée géant de feu	Crocodile	Elémental de feu
8	Farfadet	Accompagnateurs	Ombre	Scarabée géant de feu	Crocodile géant	Elémental d'eau
9	Minotaure	Accompagnateurs	Ombre	Scarabée géant : charançon	Anguille géante électrique	Golem d'argile
10	Nymphe	Fuyards	Ombre	Mille-pattes géant	Anguille géante électrique	Chasseur invisible
11	Nymphe	Fuyards	Squelette	Mille-pattes énorme	Poisson géant : Gardon	Méphite de feu
12	Ours-hibou	Fuyards	Squelette	Mille-pattes : gros mille-pattes	Poisson géant : Gardon	Méphite de lave
13	Ours-hibou	Chercheurs	Squelette	Mouche géante	Poisson géant : Brochet	Méphite de fumée
14	Pseudo-dragon	Chercheurs	Squelette	Mouche géante : Taon géant	Poisson géant : Brochet	Méphite de vapeur
15	Limace géante	Chercheurs	Ame-en-peine	Scorpion géant	Grenouille géante	Nécrophidius
16	Sylphe	Chercheurs	Ame-en-peine	Araignée géante	Nixe	Tormante
17	Sylvanien	Survivants	Zombi	Araignée énorme	Nixe	Nilebog
18	Sylvanien	Survivants	Zombi	Araignée : grosse araignée	Nixe	Démon : quasit
19	Licorne	Loups DEA	Liane rampante ambrée : zombi	Araignée de phase	Crapaud géant	Serpent de mer
20	Worg	Loups DEA	Liane rampante ambrée : zombi	Guêpe géante	Crapaud géant venimeux	Xorn

Jungle

1d20	Aérien	Animal	Dragon	Géant	Humain	Humanoïde
1	Chauve-souris	Gorille	Dragon noir	Ettin	Hommes : bandit	Gnoll : flind
2	Chauve-souris	Gorille	Dragon noir	Ettin	Hommes : bandit	Gnoll
3	Chauve-souris	Gorille	Dragon de bronze	Ettin	Hommes : brigand	Gnoll
4	Chauve-souris monstrueuse	Gorille carnivore	Dragon de bronze	Ettin	Hommes : brigand	Torve
5	Chauve-souris monstrueuse	Gorille carnivore	Dragon vert	Ettin	Hommes : marchand	Torve
6	Chauve-souris monstrueuse	Babouin	Dragon vert	Ettin	Hommes : marchand	Hobgobelin
7	Chauve-souris géante	Babouin	Dragon vert	Ettin	Hommes : marchand	Orque
8	Chauve-souris géante	Eléphant africain	Dragon vert	Ettin	Hommes : marchand	Orque
9	Chauve-souris géante	Eléphant asiatique	Dragon vert	Géant des nuées	Hommes : marchand	Orque
10	Chauve-souris géante	Chacal	Dragon vert	Géant des nuées	Hommes : pèlerin	Membre d'une tribu
11	Oiseau	Chacal	Dragon vert	Géant du feu	Hommes : pèlerin	Membre d'une tribu
12	Oiseau énorme	Chacal énorme	Dragon vert	Géant du feu	Forteresse	Membre d'une tribu
13	Oiseau géant	Lion	Dragon vert	Ogre	Village	Membre d'une tribu
14	Chimère	Lézard géant contrôleur	Dragon rouge	Ogre	Village	Membre d'une tribu
15	Cockatrice	Lézard géant contrôleur	Dragon rouge	Ogre	Sanglier-garou	Membre d'une tribu
16	Couatl	Rat	Dragon rouge	Ogre	Sanglier-garou	Troll
17	Couatl	Rat	Dragon rouge	Ogre	Tigre-garou	Troll
18	Vulchelin	Rat géant	Dragon rouge	Ogre	Tigre-garou	Troll géant
19	Wiverne	Tigre	Dragon rouge	Ogre mage	Tigre-garou	Troll géant
20	Wiverne	Tigre	Dragon rouge	Ogre mage	Loup-garou	Troll géant à deux têtes

1d20	Monstre	PNJ	Mort-vivant	Invertébrés	Eau	Spécial
1	Liane rampante ambrée	Leurres	Ombre	Fourmi géante : soldat	Crocodile	Efrit
2	Liane rampante ambrée	Leurres	Squelette	Scarabée géant bombardier	Crocodile	Barghest
3	Liane rampante ambrée	Leurres	Squelette	Scarabée géant fouisseur	Anguille géante électrique	Barghest
4	Liane rampante ambrée	Leurres	Squelette	Scarabée géant fouisseur	Anguille géante électrique	Démon : dretch
5	Ankheg	Evadés	Squelette	Scarabée géant de feu	Crocodile	Démon : ekivu
6	Basilic	Evadés	Zombi	Scarabée géant rhinocéros	Crocodile	Démon : quasit
7	Basilic	Evadés	Zombi	Scarabée géant rhinocéros	Grenouille géante	Démon : uduk
8	Chien esquiveur	Evadés	Zombi	Scarabée géant : charançon	Grenouille géante	Démonette
9	Chien esquiveur	Accompagnateurs	Zombi juju	Mille-pattes géant	Grenouille géante	Démoniaque
10	Coeurl	Accompagnateurs	Zombi juju	Mille-pattes énorme	Hippopotame	Diable barbu
11	Coeurl	Fuyards	Zombi juju	Mille-pattes : gros mille-pattes	Hippopotame	Diable écailleux bleu
12	Dakon	Fuyards	Zombi monstrueux	Mouche géante	Nixe	Diable : diantrefosse
13	Dakon	Chercheurs	Zombi monstrueux	Mouche géante	Araignée géante aquatique	Diable : félin infernal
14	Dakon	Chercheurs	Zombi monstrueux	Mouche géante : taon géant	Araignée géante aquatique	Doppelgänger
15	Dracolic	Chercheurs	Liane rampante ambrée : zombi	Scorpion géant	Crapaud géant	Elémental d'air
16	Molosse satanique	Chercheurs	Liane rampante ambrée : zombi	Araignée géante	Crapaud géant	Elémental de terre
17	Molosse satanique	Survivants	Liane rampante ambrée : zombi	Araignée énorme	Crapaud géant venimeux	Elémental de feu
18	Ver putride	Loups DEA	Liane rampante ambrée : zombi	Araignée : grosse araignée	Crapaud géant venimeux	Elémental d'eau
19	Ver putride	Loups DEA	Liane rampante ambrée : zombi	Araignée de phase	Tortue géante happeuse	Génie
20	Worg	Loups DEA	Liane rampante ambrée : zombi	Guêpe géante	Tortue géante happeuse	Eléphant : mastodonte

Mer

1d20	Aérien	Animal	Dragon	Géant	Humain	Humanoïde
1	Oiseau	Gorille carnivore	Dragon noir	Géant des nuées	Village de pêche	Gnoll : flind
2	Oiseau	Sanglier géant	Dragon noir	Géant des nuées	Hommes : bandit	Gnoll
3	Oiseau	Sanglier : phacochère	Dragon bleu	Géant des tempêtes	Hommes : bandit	Gnoll
4	Oiseau	Chien sauvage	Dragon d'airain	Géant des tempêtes	Hommes : brigand	Gnoll
5	Oiseau énorme	Cheval sauvage	Dragon de bronze	Géant des tempêtes	Hommes : boucanier	Gobelin
6	Oiseau énorme	Chacal	Dragon de bronze	Géant des tempêtes	Hommes : boucanier	Gobelin
7	Oiseau énorme	Chacal	Dragon de bronze	Géant des tempêtes	Hommes : boucanier	Torve
8	Oiseau géant	Lézard géant	Dragon de cuivre	Géant des tempêtes	Hommes : marchand	Torve
9	Oiseau géant	Lézard géant contrôleur	Dragon d'or	Géant des tempêtes	Hommes : marchand	Hobgobelin
10	Oiseau géant	Lézard géant contrôleur	Dragon d'or	Géant des tempêtes	Hommes : marchand	Hobgobelin
11	Chimère	Lézard géant contrôleur	Dragon d'or	Ogre	Hommes : marchand	Hobgobelin
12	Chimère	Lézard géant contrôleur	Dragon d'or	Ogre	Hommes : pèlerin	Kobold
13	Chimère	Rat	Dragon vert	Ogre	Hommes : pirate	Orque
14	Cockatrice	Rat	Dragon rouge	Ogre	Hommes : pirate	Orque
15	Cockatrice	Rat	Dragon rouge	Ogre	Hommes : pirate	Orque
16	Harpie	Rat géant	Dragon rouge	Ogre	Sanglier-garou	Troll
17	Harpie	Rat géant	Dragon rouge	Ogre	Rat-garou	Troll
18	Manticore	Serpent géant : vipère	Dragon rouge	Ogre mage	Rat-garou	Troll
19	Destrier noir	Serpent géant : vipère	Dragon rouge	Ogre mage	Tigre-garou	Troll géant
20	Wiverne	Serpent géant : vipère	Dragon d'argent	Ogre mage	Loup-garou	Troll géant à deux têtes

1d20	Monstre	PNJ	Mort-vivant	Invertébrés	Eau	Spécial
1	Basilic	Leurres	Banshee	Mille-pattes géant	Barracuda	Rôdeur sombre : chasseur sombre
2	Béhir	Leurres	Liche	Mille-pattes géant	Crustacé géant : crabe	Démon : quasit
3	Chien esquiveur	Evadés	Ombre	Mille-pattes énorme	Crustacé géant : crabe	Démon : quasit
4	Félin hurleur	Evadés	Ombre	Mille-pattes énorme	Crustacé géant : crabe	Démon : succube
5	Homme-crabe	Evadés	Squelette	Mille-pattes : gros mille-pattes	Crustacé géant : crabe	Démon : succube
6	Homme-crabe	Accompagnateurs	Squelette	Mille-pattes : gros mille-pattes	Anguille géante : murène	Diable : diablotin
7	Homme-crabe	Accompagnateurs	Squelette	Mouche géante	Anguille géante : algues	Elémental d'eau
8	Homme-crabe	Accompagnateurs	Squelette	Mouche géante	Kraken	Elémental d'eau
9	Cyclope	Accompagnateurs	Squelette	Mouche géante	Locathah	Elémental d'eau
10	Cyclope	Accompagnateurs	Spectre	Mouche géante : taon géant	Locathah	Homoncule
11	Cyclope	Accompagnateurs	Nécrophage	Mouche géante : taon géant	Homme aquatique	Chasseur invisible
12	Molosse satanique	Accompagnateurs	Nécrophage	Mouche géante : taon géant	Homme aquatique	Golem de fer
13	Garou-chacal	Fuyards	Nécrophage	Scorpion géant	Serpent de mer	Méphite de feu
14	Garou-chacal	Fuyards	Feu follet	Scorpion géant	Serpent de mer	Méphite de lave
15	Homme-lézard	Fuyards	Feu follet	Scorpion géant	Requin	Méphite de fumée
16	Homme-lézard	Chercheurs	Ame-en-peine	Araignée géante	Requin	Méphite de vapeur
17	Homme-lézard	Chercheurs	Zombi	Araignée énorme	Requin	Tormante
18	Pseudo-dragon	Survivants	Zombi	Araignée : grosse araignée	Triton	Rakshasa
19	Licorne	Loups DEA	Zombi	Araignée de phase	Tortue géante marine	Troll spectral
20	Worg	Loups DEA	Zombi	Guêpe géante	Baleine	Xorn

Monde perdu*

1d20	Aérien	Animal	Grand carnivore	Grand herbivore	Humain	Humanoïde
1	Archéoptéryx	Blaireau géant	Albertosaure	Apatosaure	Hommes des cavernes	Torve
2	Archéoptéryx	Ours des cavernes	Albertosaure	Apatosaure	Hommes des cavernes	Torve
3	Chauve-souris géante	Ours des cavernes	Albertosaure	Argentinosaure	Hommes des cavernes	Torve
4	Chauve-souris géante	Sanglier géant	Albertosaure	Argentinosaure	Hommes des cavernes	Torve
5	Chauve-souris géante	Hyène géante	Allosaure	Brachiosaure	Hommes des cavernes	Torve
6	Chauve-souris monstrueuse	Chacal géant	Allosaure	Camarasaure	Hommes des cavernes	Torve
7	Chauve-souris monstrueuse	Lion préhistorique	Allosaure	Camarasaure	Hommes des cavernes	Troglodyte
8	Oiseau énorme	Eléphant : mammouth	Gorgosaure	Centrosaure	Hommes des cavernes	Troglodyte
9	Oiseau énorme	Eléphant : mammouth	Gorgosaure	Cétiosaure	Hommes des cavernes	Troglodyte
10	Oiseau géant	Eléphant : mastodonte	Gorgosaure	Cétiosaure	Hommes des cavernes	Troglodyte
11	Oiseau géant	Rat géant	Saurophaganax	Dicératops	Hommes des cavernes	Troglodyte
12	Ptéranodon	Rhinocéros laineux	Saurophaganax	Diplodocus	Hommes des cavernes évolués	Troglodyte
13	Ptéranodon	Serpent géant : vipère	Saurophaganax	Diplodocus	Hommes des cavernes évolués	Troglodyte
14	Ptéranodon	Serpent géant : boa	Tarbosaure	Monoclonius	Hommes des cavernes évolués	Troglodyte
15	Ptérodactyle	Tigre : smilodon	Tarbosaure	Pentacératops	Hommes des cavernes évolués	Troglodyte
16	Ptérodactyle	Tigre : smilodon	Tarbosaure	Pentacératops	Hommes des cavernes évolués	Troglodyte
17	Quetzalcoaltus	Loup sanguinaire	Tyrannosaure	Styracosaure	Dinosauroïde	Troll
18	Quetzalcoaltus	Loup sanguinaire	Tyrannosaure	Styracosaure	Dinosauroïde	Troll
19	Rhamphorynchus	Loup sanguinaire	Tyrannosaure	Tricératops	Dinosauroïde	Troll
20	Rhamphorynchus	Glouton géant	Tyrannosaure	Tricératops	Village perdu dans le temps	Troll

1d20	Autres dinosaures	PNJ	Mort-vivant	Invertébrés	Eau	Spécial
1	Ankylosaure	Evadés	Squelette	Scarabée géant bombardier	Archelon	Achaïeraï
2	Cératosaure	Evadés	Squelette	Scarabée géant fouisseur	Crocodile géant	Achaïeraï
3	Cératosaure	Evadés	Squelette	Scarabée géant de feu	Dunkleosteus	Barghest
4	Compsognathus	Evadés	Squelette	Scarabée géant rhinocéros	Dunkleosteus	Démon de classe A
5	Deinonychus	Evadés	Squelette	Scarabée géant : charançon	Elasmosaure	Démon de classe B
6	Dilophosaure	Evadés	Squelette	Mille-pattes géant	Kraken	Démon de classe F
7	Dimétrodon	Fuyards	Squelette	Mille-pattes géant	Mosasaure	Démon : dretch
8	Dimétrodon	Fuyards	Squelette	Mille-pattes énorme	Nothosaure	Démon : ekivu
9	Euparkeria	Chercheurs	Nécrophage	Mille-pattes énorme	Calmar géant : pieuvre	Démon : quasit
10	Iguanodon	Chercheurs	Nécrophage	Mille-pattes : gros mille-pattes	Plésiosaure	Démon : uduk
11	Iguanodon	Survivants	Nécrophage	Mille-pattes : gros mille-pattes	Plésiosaure	Démon : assagim
12	Iguanodon	Survivants	Ame-en-peine	Mouche géante	Serpent de mer	Diable cornu
13	Ornitholestes	Survivants	Ame-en-peine	Mouche géante	Requin	Diable cornu
14	Bec-de-hache (phorusrhacid)	Survivants	Zombi	Mouche géante : taon géant	Araignée géante aquatique	Diable des glaces
15	Bec-de-hache (phorusrhacid)	Survivants	Zombi	Scorpion géant	Calmar géant	Diable des glaces
16	Platéosaure	Survivants	Zombi	Araignée géante	Crapaud géant	Diable : diablotin
17	Platéosaure	Survivants	Zombi	Araignée énorme	Crapaud géant venimeux	Diable : diantrefosse
18	Stégosaure	Voyageurs du temps “futur”	Zombi	Araignée : grosse araignée	Tortue géante marine	Diable : shaitan
19	Stégosaure	Voyageurs du temps “passé”	Zombi	Guêpe géante	Tortue géante happeuse	Diable : ver d’âme
20	Vélociraptor	Voyageurs du temps “présent”	Zombi	Guêpe géante	Baleine	Démon : kullule

Montagnes

1d20	Aérien	Animal	Dragon	Géant	Humain	Humanoïde
1	Chauve-souris	Ours noir	Dragon de bronze	Ettin	Nain	Gobelours
2	Chauve-souris	Ours brun	Dragon de bronze	Géant des nuées	Nain	Gobelours
3	Oiseau	Ours brun	Dragon de bronze	Géant des nuées	Nain	Gobelours
4	Oiseau	Lion : couguar	Dragon de bronze	Géant du feu	Nain des montagnes	Gobelours
5	Oiseau énorme	Lion : couguar	Dragon d'or	Géant du feu	Nain des montagnes	Gobelin
6	Oiseau énorme	Lion : couguar	Dragon d'or	Géant du feu	Petit fort	Gobelin
7	Oiseau géant	Lion : couguar	Dragon d'or	Géant du feu	Hommes : bandit	Gobelin
8	Griffon	Chien sauvage	Dragon d'or	Géant des collines	Hommes : bandit	Gobelin
9	Griffon	Chien sauvage	Dragon vert	Géant des pierres	Hommes : bandit	Gobelin
10	Griffon	Chien sauvage	Dragon rouge	Géant des pierres	Hommes : brigand	Gobelin
11	Harpie	Lézard géant des cavernes	Dragon rouge	Géant des pierres	Hommes : brigand	Torve
12	Harpie	Lézard géant des cavernes	Dragon rouge	Géant des pierres	Hommes : marchand	Torve
13	Hippogriffe	Rat	Dragon rouge	Géant des tempêtes	Hommes : marchand	Hobgobelin
14	Hippogriffe	Rat	Dragon rouge	Géant des tempêtes	Hommes : pèlerin	Hobgobelin
15	Destrier noir	Rat	Dragon rouge	Ogre	Hommes : pèlerin	Troll
16	Pégase	Rat géant	Dragon rouge	Ogre	Hommes : pèlerin	Troll
17	Rukh	Rat géant	Dragon d'argent	Ogre	Village de mineurs	Troll géant
18	Strige	Serpent géant : vipère	Dragon d'argent	Ogre mage	Ours-garou	Troll géant
19	Strige	Serpent géant : vipère	Dragon d'argent	Ogre mage	Ours-garou	Troll géant
20	Strige	Serpent géant : vipère	Dragon d'argent	Titan	Sanglier-garou	Troll géant

1d20	Monstre	PNJ	Mort-vivant	Invertébrés	Eau	Spécial
1	Cyclope	Leurres	Blême	Mille-pattes géant	Scarabée géant aquatique	Démon de classe F
2	Cyclope	Leurres	Fantôme	Mille-pattes géant	Scarabée géant aquatique	Démon : quasit
3	Cyclope	Leurres	Fantôme	Mille-pattes énorme	Scarabée géant aquatique	Démon : quasit
4	Cyclope	Evadés	Goule	Mille-pattes énorme	Scarabée géant aquatique	Diable écailleux noir
5	Molosse satanique	Accompagnateurs	Goule	Mille-pattes : gros mille-pattes	Scarabée géant aquatique	Diable des glaces
6	Molosse satanique	Accompagnateurs	Goule	Mille-pattes : gros mille-pattes	Grenouille géante	Diable : diablotin
7	Garou-chacal	Accompagnateurs	Liche	Mouche géante	Grenouille géante	Diable : diablotin
8	Garou-chacal	Accompagnateurs	Liche	Mouche géante	Grenouille géante	Doppelgänger
9	Lézard géant de feu	Fuyards	Squelette	Mouche géante : taon géant	Naga aquatique	Elémental d'air
10	Lézard géant de feu	Chercheurs	Squelette	Scorpion géant	Nixe	Elémental de terre
11	Méduse	Chercheurs	Guerrier squelette	Scorpion géant	Nixe	Elémental de terre
12	Méduse	Chercheurs	Guerrier squelette	Araignée géante	Nixe	Elémental de terre
13	Méduse	Chercheurs	Vampire	Araignée géante	Nixe	Elémental de feu
14	Méduse	Survivants	Vampire	Araignée énorme	Crapaud géant	Elémental d'eau
15	Monstre-rouille	Survivants	Vampire	Araignée énorme	Crapaud géant	Tormante
16	Monstre-rouille	Survivants	Ame-en-peine	Araignée : grosse araignée	Crapaud géant	Nilebog
17	Licorne	Loups DEA	Ame-en-peine	Araignée : grosse araignée	Crapaud géant venimeux	Rakshasa
18	Licorne	Loups DEA	Ame-en-peine	Araignée de phase	Crapaud géant venimeux	Tigre : smilodon
19	Worg	Loups DEA	Zombi	Guêpe géante	Crapaud géant venimeux	Troll spectral
20	Worg	Loups DEA	Zombi	Guêpe géante	Tortue géante happeuse	Xorn

Plaines

1d20	Aérien	Animal	Dragon	Géant	Humain	Humanoïde
1	Chauve-souris	Bovidé : buffle	Dragon noir	Ettin	Halfelin	Gnoll : flind
2	Chauve-souris géante	Bovidé : buffle	Dragon bleu	Ettin	Halfelin	Gnoll
3	Oiseau	Bovidé : taureau	Dragon bleu	Ettin	Halfelin	Gnoll
4	Oiseau	Bovidé sauvage	Dragon d'airain	Ettin	Halfelin	Gobelin
5	Oiseau	Cheval de trait	Dragon de bronze	Ettin	Halfelin	Gobelin
6	Oiseau énorme	Cheval lourd	Dragon de bronze	Géant des collines	Hommes : bandit	Gobelin
7	Oiseau énorme	Cheval léger	Dragon de cuivre	Géant des collines	Hommes : bandit	Gobelin
8	Oiseau énorme	Cheval moyen	Dragon d'or	Géant des collines	Hommes : brigand	Torve
9	Oiseau géant	Cheval : poney	Dragon d'or	Géant des collines	Hommes : brigand	Torve
10	Oiseau géant	Cheval sauvage	Dragon vert	Géant des collines	Hommes : marchand	Hobgobelin
11	Shedu	Hyène	Dragon vert	Géant des collines	Hommes : marchand	Kobold
12	Sphinx : hiéracosphinx	Hyène énorme	Dragon vert	Ogre	Hommes : marchand	Kobold
13	Sphinx : androsphinx	Lion	Dragon vert	Ogre	Hommes : marchand	Kobold
14	Sphinx : criosphinx	Rhinocéros	Dragon rouge	Ogre	Hommes : nomade	Orque
15	Sphinx : gynosphinx	Rhinocéros laineux	Dragon rouge	Ogre	Hommes : nomade	Orque
16	Strige	Serpent géant : vipère	Dragon rouge	Ogre	Hommes : nomade	Orque
17	Strige	Serpent géant : boa	Dragon rouge	Ogre	Hommes : nomade	Troll
18	Wiverne	Serpent géant : cobra	Dragon rouge	Ogre	Hommes : pèlerin	Troll
19	Wiverne	Serpent géant : amphisbène	Dragon rouge	Ogre mage	Tour de magicien	Troll géant
20	Wiverne	Tigre	Dragon d'argent	Titan	Village fermier	Troll géant à deux têtes

1d20	Monstre	PNJ	Mort-vivant	Invertébrés	Eau	Spécial
1	Ankheg	Leurres	Banshee	Scarabée géant bombardier	Scarabée géant aquatique	Efrit
2	Ankheg	Leurres	Cadavre ambulant	Scarabée géant de feu	Scarabée géant aquatique	Gorille carnivore
3	Ankheg	Evadés	Blême	Mille-pattes géant	Scarabée géant aquatique	Barghest
4	Ankheg	Evadés	Fantôme	Mille-pattes géant	Crustacé géant : écrevisse	Démon : ekivu
5	Basilic	Accompagnateurs	Goule	Mille-pattes énorme	Crustacé géant : écrevisse	Démon : uduk
6	Chien esquiveur	Accompagnateurs	Goule	Mille-pattes : gros mille-pattes	Crocodile	Démonette
7	Chien esquiveur	Accompagnateurs	Liche	Mouche géante	Crocodile	Démoniaque
8	Bulette	Accompagnateurs	Momie	Mouche géante	Anguille géante électrique	Diable écailleux bleu
9	Bulette	Accompagnateurs	Esprit fantomatique	Mouche géante	Anguille géante électrique	Diable : érinye
10	Centaure	Fuyards	Ombre	Mouche géante : taon géant	Poisson géant : gardon	Diable : diablotin
11	Centaure	Fuyards	Squelette	Scorpion géant	Poisson géant : gardon	Diable : lémure
12	Centaure	Chercheurs	Squelette	Scorpion géant	Poisson géant : brochet	Diable : Ver d'âme
13	Garou-chacal	Chercheurs	Guerrier squelette	Scorpion géant	Grenouille géante	Diable épineux
14	Ours-hibou	Chercheurs	Spectre	Araignée géante	Grenouille géante	Dragon blanc
15	Pseudo-dragon	Survivants	Vampire	Araignée énorme	Nixe	Elémental de terre
16	Ver pourpre	Survivants	Nécrophage	Araignée : grosse araignée	Araignée géante aquatique	Golem de chair
17	Ver pourpre	Survivants	Ame-en-peine	Araignée de phase	Araignée géante aquatique	Démon : kullule
18	Ver pourpre	Survivants	Zombi	Guêpe géante	Crapaud géant	Nilebog
19	Ver pourpre	Loups DEA	Zombi	Guêpe géante	Crapaud géant	Bec-de-hache (phorusrhacid)
20	Worg	Loups DEA	Zombi	Guêpe géante	Crapaud géant venimeux	Vélociraptor

Toundra

1d20	Aérien	Animal	Dragon	Géant	Humain	Humanoïde
1	Oiseau	Ours brun	Dragon noir	Géant des nuées	Hommes : bandit	Gobelours
2	Oiseau énorme	Ours noir	Dragon noir	Géant des nuées	Hommes : bandit	Gobelours
3	Oiseau géant	Ours polaire	Dragon noir	Géant des nuées	Hommes : bandit	Gnoll : flind
4	Chimère	Ours polaire	Dragon noir	Géant du givre	Hommes : bandit	Gnoll : flind
5	Cockatrice	Ours polaire	Dragon de bronze	Géant du givre	Hommes : barbare	Gnoll
6	Cockatrice	Chien sauvage	Dragon de bronze	Géant du givre	Hommes : barbare	Gnoll
7	Griffon	Chien sauvage	Dragon de bronze	Géant du givre	Hommes : barbare	Gobelin
8	Harpie	Chien sauvage	Dragon de bronze	Géant du givre	Hommes : barbare	Gobelin
9	Hippogriffe	Morse	Dragon de bronze	Géant du givre	Hommes : barbare	Hobgobelin
10	Destrier noir	Morse	Dragon rouge	Géant du givre	Hommes : brigand	Hobgobelin
11	Pégase	Morse	Dragon rouge	Géant du givre	Hommes : brigand	Kobold
12	Rukh	Loup	Dragon rouge	Géant du givre	Hommes : brigand	Orque
13	Shedu	Loup	Dragon rouge	Géant des pierres	Hommes : marchand	Orque
14	Sphinx : hiéracosphinx	Loup	Dragon rouge	Géant des tempêtes	Hommes : marchand	Orque
15	Sphinx : androsphinx	Loup	Dragon blanc	Géant des tempêtes	Hommes : marchand	Troll
16	Sphinx : criosphinx	Loup	Dragon blanc	Géant des tempêtes	Hommes : pèlerin	Troll géant
17	Sphinx : gynosphinx	Loup	Dragon blanc	Géant des tempêtes	Hommes : pèlerin	Troll géant à deux têtes
18	Strige	Glouton	Dragon blanc	Géant des tempêtes	Port de contrebande	Troll des glaces
19	Vulchelin	Glouton	Dragon blanc	Géant des tempêtes	Village de pêche	Troll des glaces
20	Wiverne	Glouton	Dragon blanc	Géant des tempêtes	Loup-garou	Troll des glaces

1d20	Monstre	PNJ	Mort-vivant	Invertébrés	Eau	Spécial
1	Basilic	Leurres	Blême	Scarabée géant : charançon	Barracuda	Serviteur aérien
2	Chien esquiveur	Leurres	Goule	Scarabée géant : charançon	Barracuda	Gorille carnivore
3	Chien esquiveur	Leurres	Goule	Scarabée géant : charançon	Crustacé géant : crabe	Barghest
4	Chien esquiveur	Leurres	Goule	Scarabée géant : charançon	Anguille géante : murène	Barghest
5	Coeurl	Evadés	Squelette	Scarabée géant : charançon	Poisson géant : Léviathan	Démonette
6	Remorhaz	Evadés	Squelette	Scarabée géant aquatique	Kraken	Démoniaque
7	Remorhaz	Evadés	Squelette	Scarabée géant aquatique	Nixe	Diable des glaces
8	Remorhaz	Accompagnateurs	Vampire	Scarabée géant aquatique	Calmar géant : pieuvre	Diable des glaces
9	Remorhaz	Accompagnateurs	Nécrophage	Scarabée géant aquatique	Calmar géant : pieuvre	Diable : félin infernal
10	Remorhaz	Fuyards	Nécrophage	Mille-pattes géant	Calmar géant : pieuvre	Elémental de feu
11	Worg	Fuyards	Nécrophage	Mille-pattes énorme	Méduse géante	Elémental de feu
12	Worg	Fuyards	Feu follet	Mille-pattes : gros mille-pattes	Serpent de mer	Elfe
13	Worg	Chercheurs	Feu follet	Mouche géante	Requin	Halfelin
14	Worg	Chercheurs	Ame-en-peine	Mouche géante : taon géant	Requin	Diable : diablotin
15	Yéti	Survivants	Zombi	Araignée géante	Calmar géant	Démon : kullule
16	Yéti	Survivants	Zombi	Araignée énorme	Calmar géant	Diable : lémure
17	Yéti	Loups DEA	Zombi	Araignée : grosse araignée	Tortue géante marine	Diable écailleux blanc
18	Yéti	Loups DEA	Zombi	Araignée de phase	Tortue géante marine	Ptérodactyle
19	Yéti	Loups DEA	Zombi	Araignée de phase	Morse	Démon : quasit
20	Yéti	Loups DEA	Zombi monstrueux	Araignée de phase	Morse	Démon : quasit

Zone rurale

1d20	Aérien	Animal	Dragon	Géant	Humain	Humanoïde
1	Chauve-souris	Blaireau	Dragon bleu	Ettin	Halfelin	Gnoll
2	Chauve-souris	Ours brun	Dragon de bronze	Ettin	Halfelin	Gnoll
3	Chauve-souris	Bovidé : taureau	Dragon de bronze	Ettin	Halfelin	Gnoll
4	Chauve-souris	Chat domestique	Dragon de bronze	Ettin	Hommes : bandit	Gobelin
5	Chauve-souris	Chat domestique	Dragon de bronze	Ettin	Hommes : bandit	Gobelin
6	Chauve-souris	Chat domestique	Dragon de bronze	Ettin	Hommes : brigand	Gobelin
7	Chauve-souris géante	Bovidé sauvage	Dragon d'or	Ettin	Hommes : brigand	Hobgobelin
8	Chauve-souris géante	Bovidé sauvage	Dragon d'or	Ettin	Hommes : marchand	Hobgobelin
9	Oiseau	Chien de guerre	Dragon vert	Géant des nuées	Hommes : marchand	Hobgobelin
10	Oiseau	Chien de guerre	Dragon vert	Géant du feu	Hommes : pèlerin	Kobold
11	Oiseau	Chien sauvage	Dragon rouge	Géant des collines	Hommes : pèlerin	Kobold
12	Oiseau	Cheval de trait	Dragon rouge	Géant des tempêtes	Hommes : pèlerin	Kobold
13	Oiseau	Cheval lourd	Dragon rouge	Ogre	Hommes : pèlerin	Kobold
14	Oiseau	Cheval léger	Dragon d'argent	Ogre	Ours-garou	Orque
15	Oiseau énorme	Cheval moyen	Dragon d'argent	Ogre	Sanglier-garou	Orque
16	Oiseau énorme	Cheval : poney	Dragon d'argent	Ogre	Rat-garou	Orque
17	Oiseau géant	Cheval sauvage	Dragon d'or	Ogre mage	Rat-garou	Orque
18	Oiseau géant	Rat	Dragon d'or	Ogre mage	Rat-garou	Orque
19	Wiverne	Rat	Dragon d'or	Ogre mage	Rat-garou	Troll
20	Wiverne	Loup	Dragon d'or	Ogre mage	Loup-garou	Troll

1d20	Monstre	PNJ	Mort-vivant	Invertébrés	Eau	Spécial
1	Ankheg	Leurres	Blême	Fourmi géante : soldat	Crustacé géant : écrevisse	Liane rampante ambrée
2	Ankheg	Leurres	Fantôme	Scarabée géant : charançon	Crustacé géant : écrevisse	Barghest
3	Faune	Evadés	Goule	Mille-pattes géant	Crustacé géant : écrevisse	Barghest
4	Faune	Evadés	Goule	Mille-pattes énorme	Crustacé géant : écrevisse	Homme-crabe
5	Molosse satanique	Accompagnateurs	Liche	Mille-pattes : gros mille-pattes	Crustacé géant : écrevisse	Dakon
6	Molosse satanique	Accompagnateurs	Momie	Mouche géante	Crocodile	Démon de classe C
7	Homme-lézard	Accompagnateurs	Esprit fantomatique	Mouche géante	Crocodile	Démon : quasit
8	Homme-lézard	Accompagnateurs	Esprit frappeur	Mouche géante	Crocodile	Démon : succube
9	Naga gardien	Accompagnateurs	Ombre	Mouche géante	Anguille géante électrique	Démonette
10	Naga gardien	Accompagnateurs	Ombre	Scorpion géant	Poisson géant : gardon	Démonette
11	Otyugh majeur	Accompagnateurs	Ombre	Scorpion géant	Poisson géant : brochet	Démoniaque
12	Otyugh majeur	Fuyards	Squelette	Araignée géante	Grenouille géante	Démoniaque
13	Otyugh mineur	Fuyards	Guerrier squelette	Araignée géante	Grenouille géante	Diable cornu
14	Otyugh mineur	Fuyards	Spectre	Araignée énorme	Nixe	Diable : diablotin
15	Ours-hibou	Chercheurs	Vampire	Araignée énorme	Serpent de mer	Diable écailleux rouge
16	Ours-hibou	Chercheurs	Nécrophage	Araignée : grosse araignée	Crapaud géant	Golem d'argile
17	Ver putride	Survivants	Ame-en-peine	Araignée : grosse araignée	Crapaud géant	Hydre
18	Ver putride	Survivants	Zombi	Araignée : grosse araignée	Crapaud géant venimeux	Feu follet
19	Tertre errant	Loups DEA	Zombi	Araignée : grosse araignée	Crapaud géant venimeux	Yéti
20	Tertre errant	Loups DEA	Zombi monstrueux	Araignée de phase	Tortue géante happeuse	Liane rampante ambrée : zombi

Tableau des rencontres avec des dinosaures

1d8	Résultat
1	Tyrannosauridés & allosauridés
2	Hadrosauridés
3	Sauropodes
4	Cératopsiens
5	Autres dinosaures I
6	Autres dinosaures II
7	Dinosaures marins
8	Dinosaures volants

Tyrannosauridés & allosauridés

1d6	Résultat	Epoque
1	Albertosaure	Crétacé
2	Allosaure	Jurassique
3	Gorgosaure	Crétacé
4	Saurophaganax	Jurassique
5	Tarbosaure	Crétacé
6	Tyrannosaure	Crétacé

Hadrosauridés

1d6	Résultat	Epoque
1	Charonosaure	Crétacé
2	Edmontosaure	Crétacé
3	Hypacrosaure	Crétacé
4	Saurolophus	Crétacé
5	Shantungosaure	Crétacé
6	Telmatosaure	Crétacé

Sauropodes

1d6	Résultat	Epoque
1	Apatosaure	Jurassique
2	Argentinosaure	Crétacé
3	Brachiosaure	Jurassique
4	Camarasaure	Jurassique
5	Cétiosaure	Jurassique
6	Diplodocus	Jurassique

Cératopsiens

1d6	Résultat	Epoque
1	Centrosaure	Crétacé
2	Dicératops	Crétacé
3	Monoclonius	Crétacé
4	Pentacératops	Crétacé
5	Styracosaure	Crétacé
6	Tricératops	Crétacé

Autres dinosaures I

1d6	Résultat	Epoque
1	Ankylosaure	Crétacé
2	Cératosaure	Jurassique
3	Iguanodon	Crétacé
4	Platéosaure	Triasique
5	Stégosaure	Jurassique
6	Vélociraptor	Crétacé

Autres dinosaures II

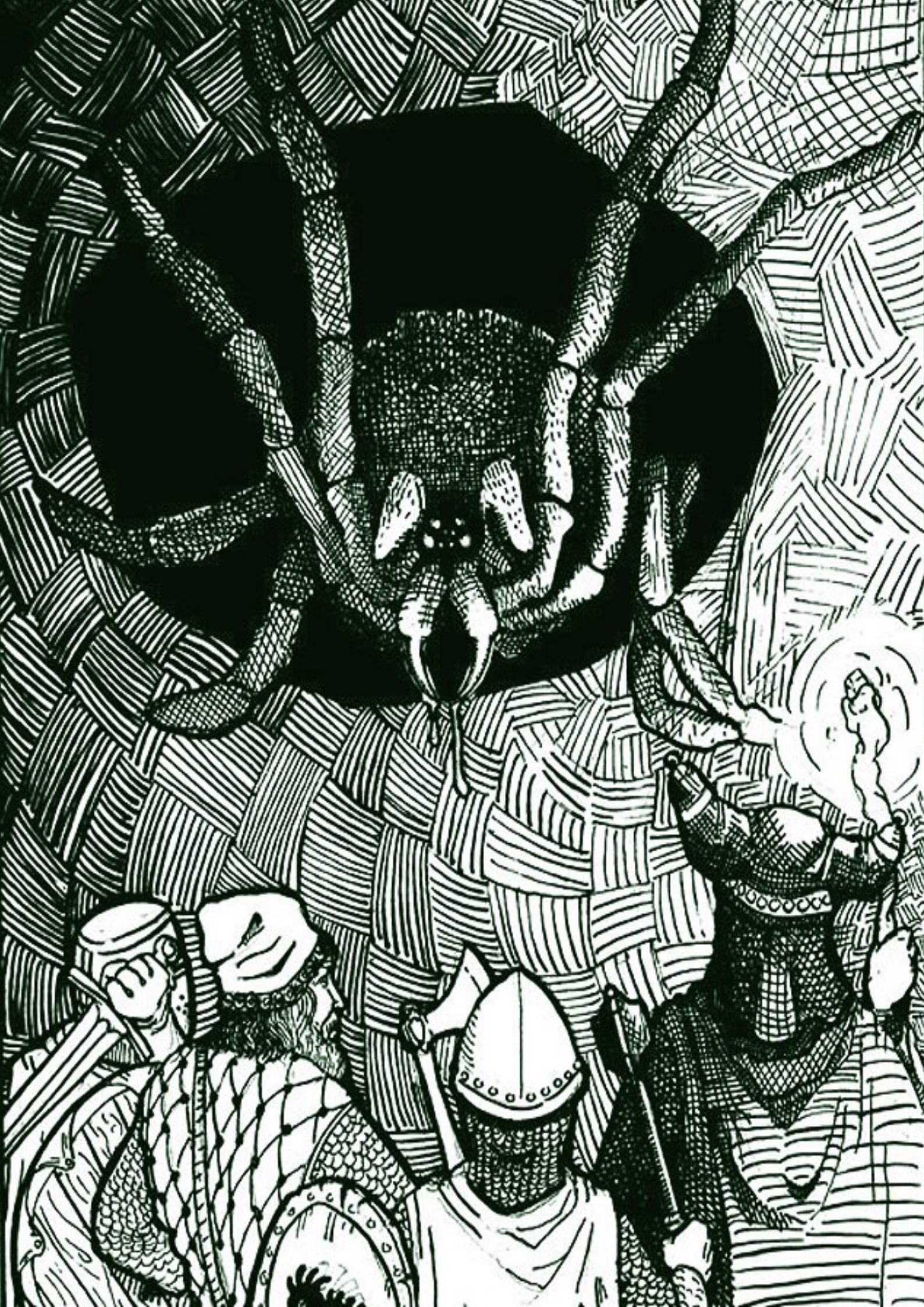
1d6	Résultat	Epoque
1	Compsognathus	Jurassique
2	Deinonychus	Crétacé
3	Dilophosaure	Jurassique
4	Dimétrodon	Permien
5	Euparkeria	Triasique
6	Ornitholestes	Jurassique

Dinosaures marins

1d6	Résultat	Epoque
1	Archelon	Crétacé
2	Dunkleosteus	Dévonien
3	Elasmosaure	Crétacé
4	Mosasaure	Crétacé
5	Nothosaure	Triasique
6	Plésiosaure	Jurassique

Dinosaures volants

1d6	Résultat	Epoque
1	Archéoptéryx	Jurassique
2	Ptéranodon	Crétacé
3-4	Ptérodactyle	Jurassique
5	Quetzalcoaltus	Crétacé
6	Rhamphorynchus	Jurassique



CHAPITRE V : MONSTRES

Ce qui suit n'est en aucune façon une liste exhaustive des créatures que l'on peut trouver dans les jeux compatibles avec OSRIC. Son seul but est de présenter une brève introduction à la multitude de créatures disponibles dans ce système. Bien sûr, plusieurs ouvrages publiés dans les années 1970 et 1980 contiennent d'autres créatures appropriées. En outre, nous attirons respectueusement l'attention du lecteur sur l'ouvrage intitulé ***Monsters of Myth***, publié par First Edition Society et imprimé par Lulu (*http://www.lulu.com/*), qui présente environ 150 créatures inédites et qui n'ont fait leur apparition dans aucun livre compatible avec OSRIC.

CARACTERISTIQUES DES MONSTRES

Chacun des monstres présentés dans ce livre dispose d'un certain nombre de caractéristiques. La signification de chacune de ces caractéristiques est indiquée ci-dessous :

Fréquence : La rareté relative du monstre dans un univers de jeu typique peut appartenir à l'une des cinq catégories possibles. Un monstre unique est le seul de son espèce à exister. Les monstres très rares sont rarement rencontrés et, lorsqu'ils sont aperçus, les naturalistes et les sages leur portent un grand intérêt. Un monstre rare est généralement connu du paysan moyen, mais seulement au travers de rumeurs et du folklore. Les créatures peu communes sont connues des gens ordinaires, mais peu souvent vues. Les créatures communes sont familières et, lorsqu'elles sont aperçues, l'alarme peut être sonnée, mais la surprise n'est pas au rendez-vous.

Nbre rencontré : Ce n'est qu'une indication destinée au MJ et devrait varier en fonction des circonstances. Ainsi, par exemple, il est tout à fait possible de rencontrer un orque solitaire.

Taille : Trois catégories de tailles sont possibles : petite (c.-à-d. de moindre poids ou de masse qu'un humain normal), moyenne ou de taille humaine (c.-à-d. qui pèse à peu près autant qu'un humain) et grande (généralement plus gros qu'un humain).

Déplacement : La vitesse de déplacement est exprimée en nombre de mètres par tour ou par round (voir Chapitre III). Le niveau d'agilité aérienne des créatures volantes (voir Chapitre III) est indiqué ainsi : "AA : niveau" entre parenthèses.

Classe d'armure : La classe d'armure est décrite dans le Chapitre III. La valeur de la CA d'une créature ne signifie pas nécessairement qu'elle porte le type d'armure équivalent ; ainsi, par exemple, une créature de CA 5 ne porte pas forcément une cotte de mailles, même si elle est comparativement similaire à un humain.

Dés de vie : Le nombre de points de vie d'une créature est déterminé en lançant des dés. Généralement, les dés de vie sont des d8, à moins que le contraire ne soit indiqué. Certaines créatures ont des points de vie notés au format "X+Y" ou "X–Y", dans quel cas "X" indique le nombre de dés à lancer et "Y" indique un ajustement numérique appliqué au résultat du jet de dés (veuillez noter que dans le cas du format "X–Y", les points de vie résultants ne peuvent pas être inférieurs à 1). Ainsi, par exemple, une créature avec 4+1 DV a 4d8+1 pv, pour un total compris entre 5 et 33.

Attaques : Indique le nombre d'attaques par round que la créature est normalement capable d'effectuer au corps-à-corps. Ce nombre peut être modifié par certains sorts tels que *rapidité* ou *ralentissement* et ne tient pas compte des formes d'attaques spéciales telles que les souffles. Veuillez noter la distinction qui est faite entre les "attaques" et les "séquences d'attaques" comme cela est décrit dans le Chapitre III — de nombreuses créatures ont plusieurs attaques, mais très peu ont plusieurs séquences d'attaques séparées. Dans les rares cas où une créature dispose de plusieurs séquences d'attaques, cela est indiqué dans la description de la créature.

Dégâts : Indique le nombre et le type des dés à lancer pour déterminer les dégâts si les attaques physiques de la créature réussissent à toucher. Si la valeur fournie est "par arme", le MJ devra décider de l'arme utilisée par le monstre et se reporter au Chapitre I. Dans certains cas, les dégâts infligés peuvent inclure un élément magique, du poison ou un quelconque autre effet nécessitant un jet de sauvegarde ou la mise en application d'une règle spéciale ; mais, dans ce cas, cette forme d'attaque sera notée sous forme "d'attaque spéciale" et sera détaillée dans la description de la créature.

Attaques spéciales : Note abrégée qui concerne toute forme d'attaque inusuelle éventuellement possédée par la créature. A moins que ces attaques spéciales ne soient suffisamment simples pour être explicites par elles-mêmes, ces attaques inhabituelles sont entièrement expliquées dans la description de la créature.

Défenses spéciales : A l'instar des attaques spéciales, cette catégorie est simplement une note qui avertit le MJ que le monstre dispose de protections inhabituelles ou magiques détaillées dans la description de la créature.

Résistance à la magie : Chances, exprimées sous forme d'un pourcentage, pour que la créature ne subisse pas les effets d'une magie qui la prendrait pour cible spécifique. Et même si cela échoue, la créature peut encore bénéficier d'un jet de sauvegarde si le sort ou l'attaque magique en accorde un en temps normal. Ce pourcentage est prévu pour un lanceur de niveau 11 et doit être ajusté de 5% en plus ou en moins par niveau d'expérience du lanceur au-dessous ou au-dessus du niveau 11, respectivement.

Dans la tanière : Chances que la créature soit rencontrée dans sa tanière. Les créatures qui ne sont pas croisées dans leur tanière sont qualifiées "d'errantes". Généralement, la plupart des créatures garderont tout ou partie de leurs trésors dans leur tanière ; par conséquent, si le monstre est errant, les joueurs auront normalement besoin de trouver sa tanière s'ils veulent obtenir tous ses trésors.

Intelligence : Indique l'Intelligence de la créature, relativement à la moyenne humaine. Les valeurs possibles sont : "Nulle", "Animale", "Partielle", "Basse", "Moyenne", "Très", "Elevée", "Exceptionnelle", "Génie", voire au-delà. Une créature inintelligente dispose d'une Intelligence réelle de 0, tandis qu'un génie a une Intelligence réelle de 18.

Alignement : Reportez-vous à la description des alignements au Chapitre I. Il est possible que l'alignement indiqué pour n'importe quel type de monstre ne représente pas l'alignement de chaque créature de ce type. Dans le cas des monstres les moins intelligents, il y a généralement très peu de variation, mais quelques uns des plus intelligents peuvent dévier légèrement de l'alignement prédominant. Ainsi, il est possible qu'un gobelin soit Neutre Mauvais, voire même que toute une tribu de gobelins soit Neutre Mauvaise — mais les gobelins d'alignement bon sont plus que rares.

Mais cela ne doit pas empiéter sur les droits du MJ de faire des ajustements radicaux aux alignements des créatures dans le cadre d'une campagne spécifique.

Niveau/PX : Représente un pré-calcul du niveau et de la valeur en px de la créature, conformément à ce qui est indiqué dans le Chapitre III. Veuillez noter que les indications du Chapitre III sont exactement cela — des indications. Dans certains cas, la valeur en px a été ajustée pour prendre en compte des facteurs spéciaux et ne peut donc pas être calculée à l'aide de la

méthode présentée dans le Chapitre III. En cas de conflit, les valeurs indiquées dans le Chapitre V doivent être appliquées.

Trésors : Les valeurs des trésors sont indiquées pour le nombre maximum possible de créatures rencontrées. Si le nombre de créatures rencontrées est inférieur à ce maximum, le MJ doit penser à réduire le montant des trésors indiqué de façon proportionnelle. Un pourcentage, noté entre parenthèses, indique les chances qu'un trésor donné apparaisse ; si le jet d'un d% sous ce pourcentage échoue, il n'y aura rien. Les "cartes", lorsqu'elles sont indiquées, seront des cartes de la partie du donjon ou des contrées sauvages située à proximité de la tanière du monstre — elles peuvent, ou non, révéler l'emplacement des pièges et des trésors.

LANCEURS DE SORTS TRIBAUX

Il existe deux types de lanceurs de sorts tribaux : les chamans (clercs) et les sorciers (clercs/magiciens). Les races suivantes sont des exemples de créatures qui présentent ces types de lanceurs de sorts : Batrachiens, Ettins, Géants, Gnolls, Gobelins, Gobelours, Hobgobelins, Hommes des cavernes, Hommes-lézards, Kobolds, Ogres, Orques, Troglodytes et Trolls.

CHAMAN

Les chamans sont des clercs tribaux de niveau 7 ou moins. Le niveau d'un chaman est limité en fonction de la race de la tribu. Le nombre de sorts reçus est uniquement basé sur le niveau du chaman ; il n'y a pas de bonus dû au score de Sagesse.

Niveau 3 max.	Niveau 5 max.	Niveau 7 max.
Batrachien (anuran)	Batrachien	Géant (seulement Collines, Pierres, Feu et Givre)
Ettin	Gnoll	Gobelin
Ogre	Gobelours	Hobgobelin
Troglodyte	Kobold	Homme-lézard
Troll	Orque	

Seuls les sorts suivants, et leurs formes inverses (éventuellement), peuvent être mémorisés par les chamans :

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Apaisement	*Augure*	*Désenvoûtement*	*Contre-poison*
Détection de la magie	*Cantique*	*Dissipation de la magie*	*Divination*
Détection du mal	*Charme-serpents*	*Guérison de la cécité*	*Exorcisme*
Lumière	*Détection des charmes*	*Guérison des maladies*	*Langues*
Protection contre le mal	*Langage animal*	*Localisation d'objets*	
Soins mineurs	*Résistance au feu*	Prière	

SORCIER

Les sorciers sont des clercs/magiciens dont le niveau de magicien ne peut pas dépasser le niveau 4 (en fonction de la race du lanceur). Jamais une même tribu ne peut avoir à la fois un chaman et un sorcier ; elle ne peut avoir que l'un ou l'autre, à moins qu'il ne s'agisse d'une tribu d'hommes des cavernes.

Niveau 2 max.	Niveau 4 max.
Batrachien (anuran)	Batrachien
Gnoll	Gobelin
Gobelours	Hobgobelin
Homme-lézard	Hommes des cavernes
Kobold	Orque

Seuls les sorts suivants peuvent être mémorisés par les sorciers :

Niveau 1	Niveau 2
Altération des feux normaux	*Bouche magique*
Bouclier	*Bruitage*
Identification	*Détection de l'invisibilité*
Lumières dansantes	*Invisibilité*
Poussée	*Lévitation*
Ventriloquie	*Peur*

REGLES OPTIONNELLES POUR LES LANCEURS DE SORT TRIBAUX

Dés de vie et jets d'attaque : Si un lanceur de sorts tribal est de niveau 1, il aura les points de vie et les dés de vie d'une créature de cette espèce. Chaque niveau supplémentaire dans sa classe la plus élevée de lanceur de sorts accorde +1d6 pv et un bonus de +1 aux jets "pour toucher" ; ainsi, un sorcier orque clerc/magicien de niveau 5/4 aura 1d8+4d6 pv et un bonus d'attaque de +4 "au toucher" en comparaison de ses congénères.

Géants : Dans les campagnes avec un accent Nordique très prononcé, certains géants peuvent avoir des pouvoirs d'illusionnistes plutôt que des pouvoirs de clercs. Dans le cas des chamans tribaux, utilisez les règles décrites ci-dessus, mais accordez au géant des sorts fantomatiques plutôt que des sorts divins. Dans ce cas, le géant peut utiliser n'importe quel sort fantomatique qui figure dans son livre de sorts ; cela supplante les restrictions magiques imposées aux lanceurs de sorts tribaux et détaillées ci-dessus.

HOMMES

Les hommes ordinaires (non aventureux) aura généralement 1d6 points de vie. Au cours de toute rencontre avec des hommes, il y aura toujours des personnages de plus haut niveau en guise de chefs (leur nombre et leur niveau seront indiqués dans la description de cette catégorie d'hommes).

Tous les clercs et les guerriers de niveau supérieur seront montés à dos de chevaux de guerre moyens. Pour chaque niveau possédé par un chef, il y a 5% de chances qu'il ait un objet magique dans chacune des catégories ci-dessous. Faites un jet de d% pour chaque "O" dans le tableau qui suit. Si le résultat ne vous convient pas, un nouveau jet est autorisé.

	Guerrier	Magicien	Clerc	Voleur
Armure	O	N	O	N
Bouclier	O	N	O	O
Epée	O	N	N	O
Arme diverse	O	N	O*	O
Potion	O	N	O	O
Parchemin	N	O	O	N
Anneau	N	O	N	O
Baguette/bâton/bâtonnet	N	O	N*	N
Objet magique divers	N	O	O	O

* Si aucune arme n'est obtenue (ou si une arme à lame est obtenue), faites un nouveau jet dans la catégorie Baguette/bâton/bâtonnet (si l'objet ne peut pas être utilisé par un clerc, alors aucun objet de ce type n'est accordé).

Bandit *(Brigand)*

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 20d10
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : Déterminée par l'armure portée
Dés de vie : 1d6 pv
Attaques : 1
Dégâts : Par arme
Attaques spéciales : Les chefs peuvent avoir des sorts

Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Moyenne à très
Alignement : Neutre (chaotique mauvais)
Niveau/PX : Variable

On peut trouver des bandits dans presque tous les environnements, car partout où la civilisation est implantée, il y aura ceux qui s'en prennent aux plus faibles. Au sein de grands groupes de bandits, il y aura toujours des guerriers de niveau supérieur. Consultez le tableau suivant pour déterminer leur nombre exact, ainsi que leur niveau.

Par tranche de 20 bandits : 1 guerrier de niveau 3 en plus
Par tranche de 30 bandits : 1 guerrier de niveau 4 en plus
Par tranche de 40 bandits : 1 guerrier de niveau 5 en plus
Par tranche de 50 bandits : 1 guerrier de niveau 6 en plus

Des bandits sont toujours menés par un guerrier de haut niveau (niveau 8 à 10), 6 gardes (niveau 2) et un lieutenant (niveau 7).Ces membres viennent en plus de ceux qui sont décrits ci-dessus. Le niveau du commandeur est déterminé de la façon suivante :

Moins de 100 bandits : guerrier de niveau 8
100 à 150 bandits : guerrier de niveau 9
Plus de 150 bandits : guerrier de niveau 10

Pour chaque tranche de 50 bandits, il y a 25% de chances pour qu'un magicien soit présent au sein du groupe. Si c'est le cas, le magicien sera de niveau 7 à 10 (déterminé en lançant 1d4+6).

Pour chaque tranche de 50 bandits, il y a 15% de chances pour qu'un clerc soit présent au sein du groupe. Si c'est le cas, le clerc sera de niveau 5 ou 6 et sera accompagné d'un assistant de niveau 3 ou 4.

Brigand : Les brigands son chaotiques mauvais ; en dehors de cela, ils se conforment aux règles exposées ci-dessus pour les bandits. Cependant, ils combattent plus férocement, ce qui a pour conséquence de leur accorder un bonus de +1 au moral.

Trésors : 2d4 po par individu ; Tanière : 1d6×1 000 pc (25%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d6×1 000 pe (35%), 1d10×1 000 po (40%), 1d4×100 pp (25%), 4d10 pierres précieuses (60%), 3d10 bijoux (50%), 3 objets magiques (30%).

Barbare

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 10d10
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 1d6+1 pv
Attaques : 1 (ou 2)
Dégâts : Par arme
Attaques spéciales : Chefs
Défenses spéciales : Chefs
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Moyenne à très
Alignement : Neutre
Niveau/PX : Variable

Les barbares sont des bandes de guerriers qui vagabondent. Ils ne portent jamais d'armure car ils voient cela comme un signe de faiblesse. Ils se battent avec une féroce soif de combat, ce qui leur vaut de frapper deux fois par round ou bien de porter une seule attaque, mais avec un bonus de +2 au toucher. Une fois que la bataille est engagée, ils ne font aucun de jet de moral.

Au sein de grands groupes de barbares, il y aura toujours des guerriers de niveau supérieur. Consultez le tableau suivant pour déterminer leur nombre exact, ainsi que leur niveau.

Par tranche de 10 barbares : 1 guerrier de niveau 1 en plus
Par tranche de 20 barbares : 1 guerrier de niveau 2 en plus
Par tranche de 30 barbares : 1 guerrier de niveau 3 en plus
Par tranche de 40 barbares : 1 guerrier de niveau 4 en plus
Par tranche de 50 barbares : 1 guerrier de niveau 5 en plus

Des barbares sont toujours menés par un chef de guerre de niveau 9 ou 10 et un sous-chef de niveau 6 ou 7, comme suit.

Moins de 60 : chef de niveau 9 & sous-chef de niveau 6
Plus de 60 : chef de niveau 10 & sous-chef de niveau 7

Pour chaque tranche de 10 barbares, il y a 50% de chances pour qu'un clerc soit présent. Ce clerc sera de niveau 7 et aura 1d4 assistants de niveau 3 ou 4.

Trésors : 3d6 pa par individu ; Tanière : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6× 1 000 pa (25%), 1d4× 1 000 pe (25%), 1d3×1 000 pp (25%), 1d8 pierres précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%), 1 objet magique (10%).

Boucanier *(Pirate)*

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 50d6
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : Déterminée par l'armure portée
Dés de vie : 1d6 pv
Attaques : 1
Dégâts : Par arme
Attaques spéciales : Chefs
Défenses spéciales : Chefs
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 80% ou 100%
Intelligence : Moyenne à très
Alignement : Neutre (chaotique mauvais)
Niveau/PX : Variable

On trouve des boucaniers sur toutes les grandes étendues d'eau. Leur tanière est presque toujours le bateau qu'ils utilisent pour effectuer des raids. Ils sont toujours menés par des guerriers de niveau élevé, comme indiqué ci-dessous :

Par tranche de 50 boucaniers : 1 guerrier de niveau 3 en plus
Par tranche de 100 boucaniers : 1 guerrier de niveau 5 en plus

Le capitaine de l'ensemble de ces boucaniers sera un guerrier de niveau 8 à 10, comme indiqué ci-dessous :

S'il y a moins de 200 boucaniers : guerrier de niveau 8, accompagné d'un lieutenant de niveau 6
S'il y a 200 boucaniers ou plus : guerrier de niveau 10, accompagné d'un lieutenant de niveau 7

Le capitaine aura également 4 seconds (guerriers de niveau 4) en plus de son lieutenant.

Pour chaque tranche de 50 boucaniers, il y a 15% de chances pour qu'un clerc soit présent. Ce clerc sera de niveau 12 à 15 (1d4+11).

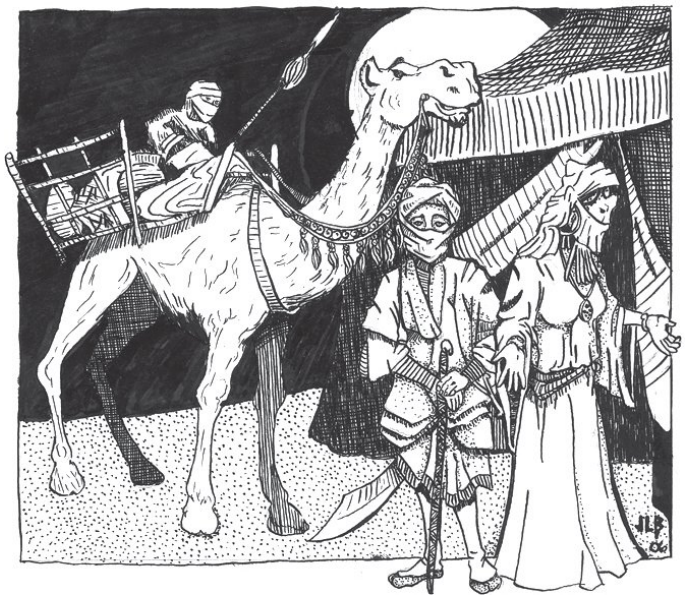
Pour chaque tranche de 50 boucaniers, il y a 10% de chances pour qu'un magicien soit présent. Ce magicien sera de niveau 6 à 8 (1d3+5).

Pirate : Les pirates sont chaotiques mauvais ; en dehors de cela, ils se conforment aux règles exposées ci-dessus pour les boucaniers.

Trésors : 3d6 pa par individu ; Tanière : 5d6×1 000 po (60%), 1d8×100 pp (15%), 1d8×10 pierres précieuses (60%), 5d8 bijoux (50%), 1 carte (55%).

Derviche *(Nomade)*

Fréquence : Rare (peu commun)
Nbre rencontré : 30d10
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : Déterminée par l'armure portée
Dés de vie : 1d6 pv
Attaques : 1
Dégâts : Par arme
Attaques spéciales : Chefs
Défenses spéciales : Chefs
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 5% (15%)
Intelligence : Moyenne à très
Alignement : Loyal bon (neutre)
Niveau/PX : Variable



Les derviches sont des nomades du désert particulièrement religieux. Ils seront toujours menés par des guerriers et des clercs de niveau élevé comme indiqué ci-dessous. Ils vouent à leur religion un culte fanatique. Par conséquent, ils bénéficient d'un bonus de +1 à l'attaque et n'ont jamais besoin de faire de jet de moral.

Guerriers
Par tranche de 30 derviches : 1 guerrier de niveau 3 en plus
Par tranche de 40 derviches : 1 guerrier de niveau 4 en plus
Par tranche de 50 derviches : 1 guerrier de niveau 5 en plus

Clercs
S'il y a moins de 125 derviches : 1 clerc de niveau 10 et 2 clercs assistants de niveau 4 et 5
S'il y a moins de 250 derviches : 1 clerc de niveau 11 et 2 clercs assistants de niveau 6 et 7
S'il y a plus de 250 derviches : 1 clerc de niveau 12 et 2 clercs assistants de niveau 8 et 8

Pour chaque tranche de 50 derviches, il y a 15% de chances pour qu'un magicien soit présent. Ce magicien sera de niveau 7 ou 8 (si plus de 200 derviches sont présents) et aura deux assistants de niveau 3 ou 4.

Les derviches sont toujours montés à dos de chevaux de guerre légers ou moyens.

Nomade : Les nomades sont des clans de cavaliers qui vivent dans les steppes, dans les plaines ou dans les déserts. Ils vivent du produit de la chasse et de la cueillette et sont étroitement liés au climat auquel ils sont habitués depuis toujours. En raison de leur connaissance de leur environnement, ils surprennent sur un résultat de 1-4. Des nomades seront toujours menés par des guerriers de niveau élevé, comme indiqué ci-dessous :

S'il y a moins de 150 nomades : 1 guerrier de niveau 8, 1 guerrier de niveau 6 et 12 gardes (guerriers de niveau 2)
S'il y a entre 150 et 250 nomades : 1 guerrier de niveau 9, 1 guerrier de niveau 7 et des gardes (guerriers de niveau 2)
S'il y a plus de 250 nomades : 1 guerrier de niveau 10, 1 guerrier de niveau 8 et des gardes (guerriers de niveau 2)

Pour chaque tranche de 50 nomades, il y a 15% de chances pour qu'un clerc soit présent. Ce clerc sera de niveau 4 à 7 (1d4+3). En outre, pour chaque tranche de 50 nomades, il y a 15% de chances pour qu'un magicien soit présent (de niveau 5 à 8, déterminé à l'aide de 1d4+4). Indépendamment de ce qui est indiqué ci-dessus, il y aura toujours 2 clercs de niveau 3 et 1 magicien de niveau 4 dans un groupe de nomades.

Les nomades sont toujours montés à dos de chevaux de guerre légers ou moyens.

Trésors : 3d12 pc (2d6 pe) par individu ; Tanière : 1d3×1 000 pc (20%), 1d4×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d4×1 000 po (30%), 1d6×100 pp (30%), 1d6×10 pierres précieuses (55%), bijoux (50%), 3 objets magiques (50%).

Marchand

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 50d6
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : Déterminée par l'armure portée
Dés de vie : 1d6 pv
Attaques : Voir ci-dessous
Dégâts : Par arme
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Très à élevée
Alignement : Neutre
Niveau/PX : Variable

Lorsqu'on rencontre des marchands, il s'agit en fait de caravanes de marchands, de conducteurs de bestiaux et de gardes. La caravane contiendra également des bêtes de somme, des charrettes et des chevaux. Du résultat obtenu pour le nombre de marchands rencontrés, seuls environ 10% seront en fait des marchands, 10% seront des conducteurs de bestiaux, et les 80% restants seront des gardes.

Les gardes seront toujours menés par un guerrier de niveau 6 à 11 (1d6+5), par son lieutenant (1 niveau de moins que le capitaine) et par 12 gardes (guerriers de niveau 2).

Pour chaque tranche de 50 personnes, il y a 10% de chances pour qu'un magicien de niveau 6 à 8 (1d3+5) soit présent. Pour chaque tranche de 50 personnes, il y a 5% de chances pour qu'un clerc de niveau 5 à 7 (1d3+4) soit présent. Pour chaque tranche de 50 personnes, il y a également 15% de chances pour qu'un voleur de niveau 8 à 10 (1d3+7) soit présent (accompagné de 1d4 voleurs de niveau 3 à 7).

Tous les chefs et les personnages spéciaux susmentionnés viennent en plus du nombre de marchands généré aléatoirement. Au moins 50% des gardes mercenaires seront montés à dos de chevaux de guerre légers ou moyens.

Trésors : Les trésors d'une caravane sont répartis comme suit :

Marchands individuels : 3d12 pc, 3d6 pa, 2d6 pe, 2d4 po, 1d6 pp, 2d4 po (40%), 1d6×10 pp (50%), 4d8 pierres précieuses (55%), 1d12 bijoux (45%)
Mercenaires individuels : 3d6 pa
Chefs individuels : 2d4 po

Coffre de la paye des mercenaires (caché dans la caravane) : 2 000 à 4 000 po (1d3+1), 100 à 400 pp (1d4) et 4d4 pierres précieuses

Biens de la caravane : La caravane transportera des biens et des marchandises pour une valeur totale de 10 000 à 60 000 po. Cela nécessite 10 bêtes de sommes ou 1 charrette par tranche de 5 000 po de biens.

Pèlerin

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 10d10
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : Déterminée par l'armure portée
Dés de vie : 1d6 pv
Attaques : Voir ci-dessous
Dégâts : Par arme
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Très à élevée
Alignement : Voir ci-dessous
Niveau/PX : Variable

Les pèlerins sont des groupes de serviteurs religieux qui voyagent pour se rendre auprès de quelque lieu saint. On peut les rencontrer quasiment n'importe où. Ces groupes de pèlerins seront toujours accompagnés de personnages de niveau élevé, comme indiqué ci-dessous.

Clercs : (il y aura toujours des clercs avec des pèlerins ; si le groupe est neutre, ces clercs seront des druides)

1d6 clercs de niveau 2
1d4 clercs de niveau 4
1d2 clercs de niveau 6
1 clerc de niveau 8, avec 2 assistants de niveau 3 et 5

Guerriers : Pour chaque tranche de 10 pèlerins, il y a 10% de chances pour que 1d10 guerriers soient présents (lancez 1d8 pour déterminer les niveaux de ces guerriers). Si le groupe est loyal bon, certains de ces guerriers peuvent être remplacés par des paladins. Si le groupe est chaotique bon, certains de ces guerriers peuvent être remplacés par des rôdeurs.

Voleurs : Pour chaque tranche de 10 pèlerins, il y a 10% de chances pour que 1d6 voleurs soient présents (lancez 1d6+1 pour déterminer les niveaux de ces voleurs). Si le groupe est mauvais, certains de ces voleurs peuvent être remplacés par des assassins.

Magiciens : Pour chaque tranche de 10 pèlerins, il y a 5% de chances pour qu'un magicien soit présent (de niveau 1d4+5).

L'alignement est déterminé en lançant un d% et en consultant le tableau suivant :

Résultat du d%	Alignement
01-34	loyal bon
35-55	chaotique bon
56-66	neutre
65-80	chaotique mauvais
81-00	loyal mauvais

La plupart du temps (75%), les pèlerins voyagent sans montures. Mais s'il s'agit de cavaliers, tous les membres du groupe seront montés à dos de montures.

Trésors : Les trésors du groupe sont répartis comme suit :

Pèlerins individuels : 3d12 pc
Guerriers individuels : 2d6 pe
Clercs individuels : 3d12 pc, 3d6 pa et 2d4 po
Magiciens individuels : 2d6 pe, 1d6 pp et 1d4 pierres précieuses (50%)
Voleurs individuels : 3d12 pc, 1d6 pp et 1d4 pierres précieuses (50%)

Il y a également une mince probabilité (5%) pour qu'un objet saint soit en possession des pèlerins. Si c'est le cas, il sera caché et soigneusement gardé.

DEMI-HUMAINS

Avec OSRIC, les "demi-humains" sont des créatures qui ressemblent aux humains et qui sont généralement bien disposées envers les humains. Il s'agit souvent de races dont des personnages joueurs peuvent émerger. En règle générale, les demi-humains sont opposés aux humanoïdes — et peuvent également, dans certains univers de campagnes, être opposées les unes aux autres. Ainsi, par exemple, dans les univers de campagnes inspirés par les travaux de J.R.R. Tolkien, les nains haïssent souvent les elfes.

Certains PNJ demi-humains peuvent être clercs. Ce n'est pas nécessairement permis aux personnages joueurs de cette race : dans ces sociétés, les quelques rares clercs sont étroitement gardés et surveillés, et ne peuvent généralement pas en partir.

Elfe

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 20d10
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 1+1
Attaques : 1
Dégâts : 1d8 ou par arme
Attaques spéciales : +1 au toucher avec un arc ou une épée
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 90% au sommeil et aux charmes
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Elevée
Alignement : Chaotique bon
Niveau/PX : 2 / 30+1/pv

Parfois, les elfes vivent au sein de civilisations complexes et, d'autres fois, on peut les apercevoir vivants en bandes sauvages. Bien qu'il existe différents types d'elfes, la plupart partagent les caractéristiques suivantes.

Les elfes vivent au sein d'une société plutôt disparate dans laquelle des clans indépendants accordent leur soutien à un monarque central. Leurs habitations sont généralement placées dans des fourrés ou des prairies isolés.

Lorsqu'ils sont rencontrés par groupes de 20 ou plus, il y aura généralement un guerrier de niveau 2 ou plus. S'ils sont au moins 40, il y aura alors probablement un guerrier/magicien de niveau 2/2 ou plus au sein du groupe. Si les elfes sont au moins 100, alors leur chef est probablement un guerrier/magicien de niveau 4/8, accompagné en plus de 2 guerriers/magiciens de niveau 4/5 et d'un guerrier/magicien/clerc de niveau 4/4/4. Si les elfes sont rencontrés dans leurs demeures, il y aura alors le même nombre de femmes que d'hommes. Parce que les elfes se reproduisent très lentement, seuls 5% des couples auront des enfants.

Typiquement, les elfes portent des boucliers et des armures d'écailles, des armures annelées ou des cottes de mailles. Ils seront généralement armés de lances, d'épées et d'arcs. Les guerriers/magiciens et les guerriers/magiciens/clercs de niveau élevé ont 10% de chances par niveau et par classe de posséder quelque objet magique utilisable.

Les elfes ont l'aptitude de se déplacer silencieusement lorsqu'ils sont dans un environnement naturel. Pour cette raison, ils sont capables de surprendre sur un résultat de 1-4

sur un d6. En outre, les elfes sont capables de se fondre dans le feuillage et de devenir virtuellement invisibles, et ce tant qu'ils n'attaquent pas. Lorsqu'ils utilisent n'importe quel type d'arc ou d'épée, les elfes bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets d'attaque.

Les elfes ont 90% de résistance aux sorts de *sommeil* et de *charme*. Ils possèdent l'infravision jusqu'à une portée d'environ 18 mètres. Ils peuvent même détecter des portes secrètes sur un résultat égal à 1 sur un d6. Et si un elfe en cherche une, alors ses chances de la trouver passent à 1-2 sur un d6. Et sur un résultat de 1-3 sur un d6, un elfe peut trouver une porte dérobée s'il en cherche activement une.

Les elfes possèdent leur propre langue et parlent également le gobelin, l'orque, l'hobgobelin, le gnoll, le halfelin et le gnome.

Description : d'apparence, un elfe est plutôt mince et pâle. Bien que leurs cheveux soient sombres, leurs yeux sont verts. Les elfes aiment s'habiller dans les tons bleus, verts ou violets.

L'espérance de vie d'un elfe est de 1 200 ans ou plus.

Trésors : 1d6 pp par individu, en plus des objets magiques décrits ci-dessus.

Gnome

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 40d10
Taille : Petite
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 1
Attaques : 1
Dégâts : 1d6 ou par arme
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Jets de sauvegarde avec 4 niveaux de plus (voir ci-dessous)
Résistance à la magie : Voir ci-dessous
Dans la tanière : 50%
Intelligence : Très
Alignement : Neutre à loyal bon
Niveau/PX : 1 / 10+1/pv

Les gnomes vivent sous terre, dans des collines qu'ils ont creusées à la recherche de pierres précieuses et de métaux précieux. Ils sont répartis en clans et maintiennent un certain niveau de compétition entre eux, mais ils ne sont jamais ouvertement hostiles. Ce sont des cousins éloignés des nains.

Pour chaque tranche de 40 gnomes rencontrés, il y a généralement un guerrier de niveau 2 ou plus faisant office de chef. Lorsqu'un groupe compte 200 gnomes ou plus, il y a également des clercs, généralement de niveau 4 ou plus. Si les gnomes sont rencontrés dans leurs terriers, il y aura autant de femmes que d'hommes. De plus, à peu près 25% des couples auront des enfants. La plupart du temps, les gnomes auront des blaireaux, ou tout autre type d'animal fouisseur, et les auront entraînés à tenir lieu de sentinelles.

Typiquement, lorsque des gnomes sont rencontrés, ils portent un bouclier et une armure de cuir cloutée ou une armure annelée. Un gnome est généralement armé d'un gourdin et d'une lance, parfois d'une épée courte et d'une lance.

Lorsque les gnomes se battent contre des kobolds ou des gobelins, ils sont pris d'une rage intense et bénéficient alors d'un bonus de +1 au toucher. Lorsque des gnomes se battent contre des gnolls, des gobelours, des ogres, des trolls ou des géants, ces créatures reçoivent un malus de –4 à leurs jets d'attaque en raison de la petite taille et de l'agilité des gnomes.

En raison de leur résistance naturelle à la fois contre la magie et contre le poison, les gnomes font leurs jets de sauvegarde contre ces effets comme s'ils avaient quatre niveaux de plus que leur niveau réel. Les gnomes ont l'infravision, ce qui leur permet de voir jusqu'à 18 mètres dans le noir. Les gnomes sont d'excellents mineurs ; ils sont dotés d'une aptitude qui leur permet de détecter si un passage monte ou s'il descend, et d'une autre aptitude qui leur permet de savoir si un couloir, des murs, un sol ou un plafond est sûr ou non. Enfin, ils peuvent même estimer leur profondeur et leur direction sous terre.

En dehors de leur propre langue, les gnomes parlent le kobold, le gobelin, le halfelin, le nain, ainsi qu'un langage partagé par tous les animaux fouisseurs.

Description : les gnomes ont la peau aussi brune que le bois, des cheveux blancs et des yeux bleu clair à bleu foncé. Ils aiment s'habiller de cuir et de couleurs terreuses ; ils portent beaucoup de bijoux.

Typiquement, les gnomes vivent environ 600 ans.

Trésors : 6d4 po par individu.

Halfelin

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 30d10
Taille : Petite
Déplacement : 27 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 1d6 pv
Attaques : 1
Dégâts : 1d6 ou par arme
Attaques spéciales : +3 au toucher avec un arc ou une fronde
Défenses spéciales : Jets de sauvegarde avec 4 niveaux de plus (voir ci-dessous)
Résistance à la magie : Voir ci-dessous
Dans la tanière : 70%
Intelligence : Très
Alignement : Loyal bon
Niveau/PX : 1 / 5+1/pv

La race des halfelins, dans son ensemble, prête une grande valeur au dur labeur et à la vie simple. Leurs communautés ont tout autant de chances de comporter de petites maisons que des habitations souterraines. Ils ont tendance à rester entre eux et à demander aux autres races d'en faire autant.

Lorsqu'ils sont rencontrés en groupes, il y aura probablement un chef, généralement un guerrier de niveau 2, pour chaque tranche de 30 individus. Dans des groupes contenant plus de 90 individus, il y aura probablement un guerrier de niveau 3. Dans des groupes contenant plus de 150 halfelins, il y aura généralement un guerrier de niveau 4, en plus des guerriers de niveau 2 et 3 susmentionnés.

Si les halfelins sont rencontrés dans leurs demeures, il y aura probablement autant de femmes que d'hommes. Environ 60% de ces couples auront des enfants. Il est également fort probable qu'ils possèdent 1d4 chiens pour leur servir de gardes.

Les halfelins portent généralement une armure de cuir ou bien un gambeson matelassé ; en matière d'armes, ils préfèrent la hachette, le gourdin, la lance ou la fronde. Il y a 10% de chances par niveau qu'un halfelin de niveau élevé possède une armure magique et/ou des armes magiques.

En raison de leur résistance naturelle à la fois contre la magie et contre le poison, les halfelins font leurs jets de sauvegarde contre ces effets comme s'ils avaient quatre niveaux de plus que leur niveau réel. De plus, les halfelins adorent se dissimuler et se faire discrets ; ils surprendront donc sur un résultat de 1-4 sur un d6. Les halfelins sont tellement habitués à se camoufler dans la nature qu'on peut les considérer comme étant invisibles s'il y a du feuillage dans lequel ils puissent se cacher.

Les halfelins parlent leur propre langue, ainsi que le commun, le gnome, le gobelin et l'orque.

Description : un halfelin a un visage rose, des cheveux brun clair à brun et des yeux brun à noisette. Leurs vêtements sont dans les tons terreux : gris, brun clair ou brun.

Leur espérance de vie moyenne est d'environ 150 ans.

Trésors : 3d8 pa par individu.

Nain

Fréquence :	Commun
Nbre rencontré :	40d10
Taille :	Petite (1,20 m de haut)
Déplacement :	18 m
Classe d'armure :	4
Dés de vie :	1
Attaques :	1
Dégâts :	1d8 ou par arme
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Jets de sauvegarde avec 4 niveaux de plus (voir ci-dessous)
Résistance à la magie :	Comme ci-dessus
Dans la tanière :	50%
Intelligence :	Très
Alignement :	Loyal bon
Niveau/PX :	2 / 30+1/pv

Les nains sont de solides humanoïdes qui vivent en vastes clans. Ils construisent généralement leurs demeures dans des collines rocheuses. Les nains sont menés par un chef de niveau supérieur, comme indiqué ci-dessous :

Par tranche de 40 nains : guerrier de niveau 2 à 6 (1d6 ; 1 = niveau 2 ; 2-6 = niveau 2-6)
Si plus de 160 nains : 1 guerrier de niveau 6 (chef) et 1 guerrier de niveau 4 (lieutenant)
Si plus de 200 nains : 1 guerrier/clerc (de niveau 3 à 6 en tant que guerrier et de niveau 4 à 7 en tant que clerc)
Si plus de 320 nains : 1 guerrier de niveau 8, 1 guerrier de niveau 7 et 1 guerrier/clerc de niveau 6/7
S'ils sont rencontrés dans leur tanière : 2d6 guerriers (de niveau 2 à 5), 2d4 guerriers/clercs (de niveau 2 à 4), des femmes (50% du nombre total d'hommes) et des enfants (25% du nombre total d'hommes)

Les guerriers et les guerriers/clercs de niveau élevé ont 10% de chances par niveau de posséder une armure magique ou des armes magiques.

Les nains sont généralement vêtus de cottes de mailles et portent des boucliers. Les haches et les marteaux sont leurs armes de prédilection. Les nains reçoivent un bonus de +1 "au toucher" contre les gobelins, les orques et les hobgobelins en raison de la haine intense qu'ils éprouvent envers ces races. Lorsqu'ils se battent au corps-à-corps contre des géants, des trolls et des ogres, ces adversaires reçoivent un malus de –4 "au toucher" en raison de la taille des nains et de leur talent à en découdre avec de tels adversaires.

Les nains forment un peuple robuste et effectuent leurs jets de sauvegarde contre le poison et contre la magie comme s'ils avaient 4 niveaux de plus que leur niveau réel. Les nains ont une infravision qui porte à 18 mètres et sont d'excellents mineurs. Ils parlent le gobelin, le gnome, le kobold et l'orque, en plus de leur propre langue.

Description : la couleur de peau des nains varie du brun sombre au brun hâlé. Ils se laissent pousser de longues barbes et la couleur de leurs cheveux tend vers les bruns et les noirs. En matière de vêtements, ils préfèrent les couleurs sombres, avec quelques effets de couleurs vives. Ils sont petits mais solidement charpentés, et ils sont réputés pour leur grande force. Dans certains univers de campagnes, ils portent des kilts.

Les femmes naines sont barbues.

Nains des montagnes : Ces nains ressemblent à leurs cousins, les nains des collines (décrits ci-dessus), sauf qu'ils ont 1d8+1 DV et qu'ils sont légèrement plus grands (1,35 m de haut).

Trésors : 2d4×5 po par individu ; Tanière : 10d4×1 000 po (50%), 1d20×100 pp (50%), 5d4 pierres précieuses (30%), 1d4×20 pierres précieuses (50%), 1d10 bijoux (25%), 4 objets magiques (15%).

HUMANOÏDES

Avec OSRIC, les "humanoïdes" sont des créatures d'alignement mauvais qui ressemblent aux humains. Ainsi en va-t-il des orques, des gobelins et des kobolds. La plupart des humanoïdes vivent en tribus ou en clans. Les groupes comportant le plus grand nombre de ces créatures auront tendance à comporter des chamans ou des sorciers (voir "Lanceurs de sorts tribaux" au début de ce chapitre).

Batrachien

	Batrachien	**Anuran**	**Femelle**	**Têtard**
Fréquence :	Rare	Rare	Rare	Très rare
Nbre rencontré :	10d8	10d10	75% du nbre de mâles	200% du nbre de femelles
Taille :	Petite à taille humaine	Petite à taille humaine	Petite	Petite
Déplacement :	Bond 9 m / nage 45 m	Bond 9 m / nage 45 m	Bond 9 m / nage 45 m	Nage 45 m
Classe d'armure :	6 ou meilleure	6	6	8
Dés de vie :	1	1	1d6 pv	1d2 pv
Attaques :	1	3	3	1
Dégâts :	Par arme	1d2/1d2/1d4+1	1d2/1d2/1d4	1d2
Attaques spéciales :	Bond	Bond	Bond	Aucune
Défenses spéciales :	Camouflage	Camouflage	Camouflage	Aucune
Résistance à la magie :	Normale	Normale	Normale	Normale
Dans la tanière :	20%	20%	80%	100%
Intelligence :	Basse à moyenne	Basse	Basse à moyenne	Animale
Alignement :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Neutre
Niveau/PX :	1 / 18+1/pv	1 / 15+1/pv	1 / 10+1/pv	1/1

Les **batrachiens** représentent les tribus d'hommes-grenouilles les plus évoluées. Ils sont généralement armés d'une lance et d'un bouclier ou bien d'un harpon et d'un bouclier (leurs harpons sont traités comme des lances). Les batrachiens peuvent avoir des chamans (niveau 5 max.) ou des sorciers (niveau 5/4 max.).

Optionnel : Si vous utilisez le Mythe de Cthulhu au cours de vos parties, au moins certains batrachiens vénèrent Cthulhu. Dans ce cas, ils pourraient très bien former une race mineure de Profonds.

Il y a 25% de chances que les batrachiens possèdent 2d4 grenouilles géantes (75%) ou grenouilles géantes venimeuses (25%) dans leur tanière. Dans le cas de batrachiens disposant de grenouilles géantes venimeuses, ils peuvent (50% de chances) avoir oint leurs lances ou leurs harpons de poison.

Les **Anurans** représentent les tribus d'hommes-grenouilles les moins évoluées. Ils ne possèdent généralement ni armes, ni armures. Les anurans peuvent avoir des chamans (niveau 3 max.) ou des sorciers (niveau 3/2 max.). En dehors de cela, ils se comportent comme des batrachiens ordinaires.

Les **femelles** des batrachiens et des anurans ont les mêmes caractéristiques. Elles ne se battent généralement pas, à moins que leurs têtards, ou bien un temple, un monument religieux ou une idole, ne soient menacés.

Les **têtards** restent confinés dans les eaux. Ils vivent toujours dans un grand bassin central.

Certaines rumeurs prétendent qu'il existe des goules batrachiennes et qu'elles seraient sous les ordres d'un chaman ou d'un sorcier.

Bond : Un bond compte pour une charge, avec un bonus supplémentaire de +1 au toucher. Un batrachien qui effectue une attaque par bond avec une lance ou un harpon inflige le double des dégâts normaux. S'il n'est pas armé d'une arme longue, comme une lance ou un harpon, un batrachien perdra toujours l'initiative en raison de la maladresse de ses déplacements sur terre.

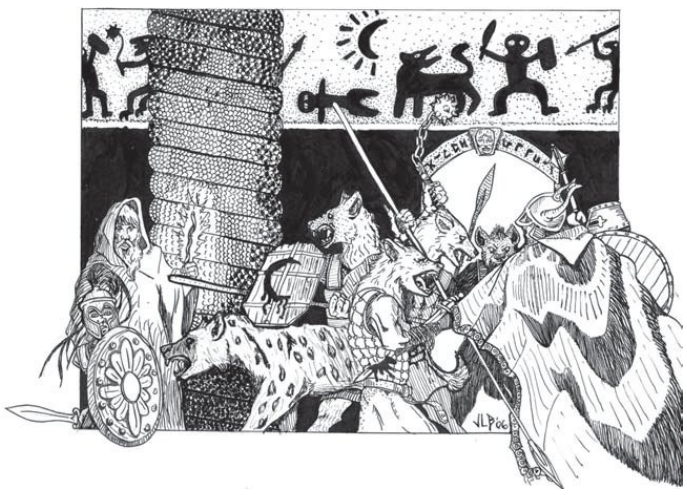
Les batrachiens savent se camoufler et peuvent rester immobiles pendant de longues périodes. En outre, ils sont à sang froid et sont donc difficiles à voir à l'aide de l'infravision. Par conséquent, ils surprennent leurs adversaires 50% du temps, ou bien 80% du temps s'ils bondissent.

Si au moins 30 batrachiens sont rencontrés en même temps, ils seront accompagnés de 1d6 chefs batrachiens de 2 DV. Ces gros batrachiens ont un bonus de force de +1 aux dégâts.

Trésors : 2d6 po par individu ; Tanière : 1d3 bijoux (20%), 1d3 objets magiques (10%).

Gnoll

	Gnoll	Flind
Fréquence :	Peu commun	Rare
Nbre rencontré :	20d10	2d12
Taille :	Grande	Taille humaine
Déplacement :	27 m	36 m
Classe d'armure :	5	5
Dés de vie :	2	2+3
Attaques :	1	
Dégâts :	2d4 ou par arme	
Attaques spéciales :	Aucune	Désarmement
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	20%	
Intelligence :	Basse à moyenne	Moyenne
Alignement :	Chaotique mauvais	
Niveau/PX :	2 / 30+2/pv	2 / 40+4/pv



Les gnolls vivent et voyagent en petites bandes. Parfois, ils forment de faibles alliances avec d'autres gnolls. Ils s'adaptent très facilement et on peut les rencontrer sous presque toutes les latitudes. Des rumeurs courent sur l'existence supposée d'un chef suprême des gnolls, mais s'il existe bel et bien, son pouvoir et la portée de son influence sont limités.

Les groupes de pilleurs gnolls sont menés par un chef de 16 pv. Celui-ci se bat comme un monstre de 3 DV.

Les bandes de gnolls sont menées par un chef (CA 3, 22 pv, attaque comme un monstre de 4 DV et inflige 2d4+2 points de dégâts) et ses 2d6 gardes (CA 4, 20 pv, attaquent comme des monstres de 3 DV, 2d4+1 points de dégâts).

L'on sait que des gnolls se sont déjà allié avec des orques, des hobgobelins, des gobelours et même des trolls. Les gnolls ont l'infravision (18 mètres). Ils parlent le troll, leur propre langue aboyée, le chaotique mauvais et, à l'occasion, l'orque et l'hobgobelin.

Description : les gnolls sont de grandes créatures à tête de hyène. Ils sont recouverts d'une fourrure grise, leur museau est sombre et leur crinière est jaune. Ils ont des yeux sombres et de longues griffes. Leur armure est généralement un assemblage de pièces d'armures prélevées sur leurs victimes. Ils ont la vie dure et leur espérance de vie moyenne n'est que de 35 ans.

Trésors : 2d6 pe et 2d4 po par individu ; Tanière : 1d8×1 000 pc (60%), 1d6×1 000 pa (50%), 1d8×1 000 pe (35%), 1d6×1 000 po (50%), 5d4 pierres précieuses (30%), 1d6 bijoux (25%), 2d4 potions (40%)

Les **flinds** sont des parents proches des gnolls et, dans une certaine mesure, ils leur ressemblent. Les flinds font 1,95 mètre de haut, ont des membres puissants, ainsi que des têtes léonines. Les flinds et les gnolls reconnaissent tous que les flinds sont des êtres plus évolués ; n'importe quel gnoll agira comme si un flind avait un Charisme de 16. Des groupes de gnolls sont souvent menés par un ou plusieurs flinds ; dans ce cas, les gnolls obéiront à tous les ordres donnés par un flind, sans poser la moindre question. Un gnoll qui défend son chef flind ne fera pas de jet de moral, à moins que le flind ne soit tué ou mis hors de combat. Les flinds et les gnolls ont une langue en commun et les flinds parlent également le gobelours, l'hobgobelin, l'ogre et l'orque. Les flinds ont généralement des accointances avec ces races humanoïdes et coopéreront avec elles si le besoin s'en fait sentir. Pour des raisons inconnues, les flinds n'apprécient pas et ne coopéreront pas avec les trolls.

Au combat, les flinds manient des gourdins rudimentaires, mettant à profit leur grande force pour bénéficier d'un bonus de +1 au toucher. Il y a 25% de chances pour que chaque flind manie une arme de désarmement appelée une barre flind : une paire de barres de fer reliées par une courte chaîne. Un flind maniant une barre flind bénéficie de deux attaques par round, pour 1d4 points de dégâts. A chaque coup porté avec une barre flind, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les objets magiques dirigés pour ne pas être désarmée.

Si au moins 20 flinds sont rencontrés, il y aura un chef avec 3+3 DV, une Force de 18 (+1 au toucher et +2 aux dégâts) et un Charisme de 18 vis-à-vis de tout gnoll présent. Ce type de chef flind manie toujours une barre flind au combat.

Notes au sujet de l'utilisation d'une barre flind par les PJ : le manipulateur doit être, au minimum, de taille humaine et posséder un score minimum de 13 à la fois en Force et en Dextérité. La fonction de désarmement ne peut être utilisée par un PJ que s'il a dépensé une unité de compétence martiale pour pouvoir manier la barre flind.

Trésors : 1d6 po par individu ; Tanière : 1d6×1 000 pc (30%), 1d6×1 000 pa (25%), 2d4×1 000 pe (35%), 1d10×1 000 po

(45%), 1d4×100 pp (20%), 5d8 pierres précieuses (50%), 4d12 bijoux (65%), 3 cartes ou objets magiques (25%).

Gobelin

Fréquence :	Peu commun
Nbre rencontré :	40d10
Taille :	Petite (1,20 m de haut)
Déplacement :	18 m
Classe d'armure :	6
Dés de vie :	1–1
Attaques :	1
Dégâts :	1d6 ou par arme
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	40%
Intelligence :	Moyenne (basse)
Alignement :	Loyal mauvais
Niveau/PX :	1 / 10+1/pv

Les gobelins sont tribaux et le plus fort d'entre eux dirige la tribu. Toutes les tribus prêtent allégeance au roi gobelin. Certains pensent que les gobelins sont des cousins éloignés des kobolds ; à l'instar de ces cousins supposés, les gobelins préfèrent vivre sous terre. Ils détestent la lumière directe du soleil et se battront avec un malus de –1 s'ils y sont exposés. Ils possèdent l'infravision jusqu'à une distance de 18 mètres.

Un groupe de pilleurs gobelin sera mené par un capitaine et 4 sergents, chacun d'entre eux ayant 7 pv et combattant comme un orque (monstre de 1 DV).

Un groupe de guerre gobelin sera mené par un sous-chef et ses gardes personnels (2d4), qui combattront comme des hobgobelins (8 pv chacun, CA 5, 1+1 DV et 1d8 points de dégâts). Il y a 1 chance sur 4 pour que n'importe quel groupe de guerre soit monté sur des worgs.

Une tanière de gobelins sera dirigée par un chef et ses gardes personnels (2d4), qui se battront comme des gnolls (12 pv chacun, CA 4, DV 2 et 2d4 points de dégâts). Dans les tanières de gobelins, des worgs sont souvent utilisés en guise de gardes et, parfois, on peut également y trouver un petit groupe de gobelours.

Les gobelins sont de bons spéléologues et ont quelques chances (25%) de remarquer la présence de constructions nouvelles ou inhabituelles.

Les gobelins éprouvent une profonde haine raciale à l'égard des gnomes et des nains et ils les attaqueront à vue.

Les gobelins parlent le kobold, l'orque, l'hobgobelin, le loyal mauvais et leur propre langue disgracieuse.

Voir également : Nilebog (dans la catégorie "Autres créatures").

Description : les gobelins sont de petites créatures d'alignement mauvais, avec des yeux rouges et un ton de peau de couleur jaune à rouge. Ils portent généralement des armures de cuir. Ils ont une espérance de vie moyenne de 50 ans.

Trésors : 3d6 pa par individu ; Tanière : 1d12×1 000 pc (75%), 1d6×1 000 pa (50%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (20%), 2d4 potions (40%).

Gobelours

Fréquence :	Peu commun
Nbre rencontré :	6d6
Taille :	Grande (2,10 m de haut)
Déplacement :	27 m
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	3+1
Attaques :	1
Dégâts :	2d8 ou par arme
Attaques spéciales :	Surprise sur 1-3 avec un d6
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	25%
Intelligence :	Basse à moyenne
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	3 / 135+4/pv

Les gobelours ont tendance à former des bandes et ils vivent près des gobelins, leurs lointains parents. Bien que les gobelours aient une infravision de 18 mètres, ils peuvent vivre à la fois au-dessus et au-dessous du sol. Les gobelours sont plutôt discrets et ont 50% de chances de surprendre ; en outre, un jet de "entendre des bruits" ne permettra pas de les détecter.

Les gobelours utilisent toute une gamme d'armes, généralement prélevées sur les cadavres de leurs adversaires. Cela comprend des haches, des étoiles du matin, des marteaux, des épées, des lances et des armes à projectiles. Les groupes de chasse gobelours (12 créatures et plus) ont toujours un meneur, qui se bat comme une créature de 4 DV (CA 4, 22-25 pv et 2d8+1 points de dégâts).

A l'intérieur de leur tanière, il y aura un chef et un sous-chef, ainsi que les femelles et les enfants du groupe. Ce chef se bat lui aussi comme une créature de 4 DV, mais ses caractéristiques sont supérieures à celles d'un meneur (CA 3, 28-30 pv et 2d8+2 points de dégâts). Quant au sous-chef, il se bat comme un meneur.

Si cela est absolument nécessaire, les femelles peuvent se battre comme des hobgobelins et les enfants, comme des kobolds. Le nombre de femelles et le nombre d'enfants sont tous deux égaux à la moitié de la population mâle.

Les gobelours parlent l'hobgobelin et le gobelin, ainsi que le chaotique mauvais et leur propre dialecte maudit.

Trésors : 4d6 pa et 2d4 po par individu ; Tanière : 1d8×1 000 pc, 1d3×1 000 po, 1d8 pierres précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%), 1 arme magique diverse (10%).

Hobgobelin

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 20d10
Taille : Taille humaine (1,95 m de haut)
Déplacement : 27 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 1+1
Attaques : 1
Dégâts : 1d8 ou par arme
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 25%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 2 / 20+2/pv

Les hobgobelins vivent en bandes tribales et l'on peut en trouver sous presque tous les climats. Ce sont les grands cousins des gobelins, mais ils ne sont pas affectés par la lumière du soleil. Ils ont l'infravision (18 m). Leurs tribus sont très compétitives, à tel point que des tribus se déclarent parfois la guerre entre elles, à moins qu'elles ne soient contrôlées par un chef puissant.

Les groupes de pilleurs hobgobelins sont menés par un sergent et 2 assistants, chacun ayant 9 pv.

Les groupes de guerre hobgobelins sont menés par un capitaine (CA 3, 16 pv, combat comme un monstre de 3 DV et inflige 1d8+2 points de dégâts).

Dans leur tanière, les hobgobelins sont menés par un chef (CA 2, 22 pv, combat comme un monstre de 4 DV et inflige 1d10+1 points de dégâts) et 5d4 gardes personnels (identiques aux capitaines).

Généralement, les hobgobelins établissent leur tanière sous terre ; lorsque c'est le cas, ils gardent parfois des gorilles carnivores en guise de gardes.

Les hobgobelins haïssent les elfes et les attaquent à vue.

Les hobgobelins sont des mineurs et des spéléologues très compétents ; ils ont 40% de chances de détecter la présence de constructions neuves, de passage inclinés et de murs mobiles.

Les hobgobelins parlent le gobelin, l'orque, leur propre langue brutale, ainsi que le langage très limité des gorilles carnivores. Certains parlent également le commun.

Description : les hobgobelins sont des gobelins plus grands et plus poilus, avec une fourrure brune à grise. Ils ont des visages rouge ou orange vif et des yeux de couleur jaune ou brune. Leur espérance de vie moyenne est de 60 ans.

Trésors: 3d12 pc et 2d8 po par individu ; Tanière : 1d8×1 000 pc (75%), 1d12×1 000 pa (60%), 1d8×1 000 pe (35%), 1d6×1 000 po (50%), 5d4 pierres précieuses (50%), 1d6 bijoux (25%), 1 potion (15%).

Homme des cavernes *(Membre d'une tribu)*

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 10d10 (10d12)
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 8 (7)
Dés de vie : 2 (1)
Attaques : 1
Dégâts : Par arme
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 40%
Intelligence : Basse (à moyenne)
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 20+2/pv (1 / 10+1/pv)

Les hommes des cavernes sont des humains primitifs et tribaux qui vivent au-delà de la portée de la civilisation normale. Les groupes de chasse des hommes des cavernes (10 membres ou plus) sont menés par un guerrier de niveau 3. Dans leur tanière, en plus du nombre normal d'hommes des cavernes, il y aura un chef (guerrier de niveau 5) et 1d4 gardes (guerriers de niveau 4). Et il y aura toujours 10% de chances (par tranche de 10 hommes des cavernes) pour qu'un clerc de niveau 3 soit présent (il ou elle fera office de chaman tribal).

Ils vivent généralement dans des cavernes ou dans des complexes de grottes. Leurs trésors consistent en défenses d'ivoire, en pépites d'or ou en pierres précieuses brutes (5% de chances par tranche de 10 hommes des cavernes présents). Si l'un de ces différents trésors est présent, ce sera le seul type de trésor disponible. La valeur de chacun est de 1 000 po par défense en ivoire (2d6 défenses), de 5 po par pépite (2d4×10) et de 10 po par pierre précieuse (1d%).

Leurs armes de prédilection sont les lances, les haches de pierre (identiques à des haches de bataille) et les gourdins (identiques à des étoiles du matin). En raison de leur grande force, ils bénéficient d'un bonus de +1 aux dégâts.

Ils sont effrayés par l'inconnu et subissent un malus de –1 à tous leurs jets de moral.

Membre d'une tribu : Les membres d'une tribu sont généralement implantés dans des jungles tropicales ou sur des îles lointaines. Ils utilisent de grands boucliers en bois et leur hiérarchie est la même que celle des hommes des cavernes. En outre, ils auront les chefs suivants :

1 guerrier de niveau 4 par groupe de chasse
1 guerrier de niveau 6 par groupe de guerre
1 clerc ou druide de niveau 8 (dans la tanière tribale ; chaman)

Ils sont généralement armés de lances, de boucliers, d'arcs courts et de gourdins (similaires à des masses).

Ils vivent généralement dans des villages composés de huttes rudimentaires.

Trésors : Voir la description des hommes des cavernes.

Homme-lézard

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 10d4
Taille : Taille humaine (2,10 m de haut)
Déplacement : 18 m / nage 36 m
Classe d'armure : 5 (4 avec un bouclier)
Dés de vie : 2+1
Attaques : 3

Dégâts :	1d2/1d2/1d8
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	30%
Intelligence :	Basse (moyenne)
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	2 / 20+2/pv

Les hommes-lézards sont tribaux et établissent souvent leurs habitations dans des cavernes sous-marines qui contiennent de l'air. Ils sont semi-aquatiques et ont besoin d'air pour respirer. Ce sont d'excellents nageurs et peuvent manger pratiquement n'importe quoi, bien qu'ils aient une préférence pour la chair humaine par-dessus tout.

Il existe quelques tribus qui sont plus évoluées que les autres et qui établissent leurs demeures dans des villages rudimentaires. Les hommes-lézards de ces tribus utilisent des boucliers pour se protéger et utilisent également des fléchettes barbelées et des javelots en guise d'armes à distance. Ils parlent leur propre langage.

Description : leur peau est résistante, elle ressemble au cuir et elle prend des teintes de vert très variées. Leurs yeux sont froids et noirs. Leurs doigts se terminent par des griffes dures. Certains ont une crête osseuse le long de leur dos.

Les hommes-lézards parlent leur propre langue et quelques uns d'entre eux (10%) parlent également le commun.

Trésors : Tanière : 1d8×1 000 pc (10%), 1d12×1 000 pa (15%), 1d8×1 000 pe (15%), 1d6×1 000 po (50%), 1d10 pierres précieuses (30%), 1d6 bijoux (25%), 2 objets magiques or 1 potion (15%).

Kobold

Fréquence :	Peu commun
Nbre rencontré :	40d10
Taille :	Petite (90 cm de haut)
Déplacement :	18 m
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	1d4 pv
Attaques :	1
Dégâts :	1d4 ou par arme
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	40%
Intelligence :	Moyenne (basse)
Alignement :	Loyal mauvais
Niveau/PX :	1 / 5+1/pv

Les kobolds vivent en société tribale. Ils ont tendance à établir leurs tanières dans des endroits sombres tels que les cavernes ou les forêts profondes. Ils détestent la lumière directe du soleil et se battent avec un malus de –1 s'ils y sont exposés. Ils possèdent l'infravision, ce qui leur permet de bien voir dans l'obscurité totale (18 mètres).

Les groupes de pilleurs kobolds sont menés par un sergent et 2 assistants, qui se battent comme des gobelins. Au combat, ils ont tendance à manier des armes peu chères, comme des frondes ou des gourdins, et sont généralement dépourvus de toute armure. Leur CA est due à leur peau écailleuse.

Leurs tanières sont dirigées par un chef et ses 5d4 gardes du corps (tous se battent comme des gobelins). Ils utilisent souvent des sangliers sauvages ou des belettes géantes pour garder leurs tanières.

Les kobolds sont des créatures haineuses et ils méprisent tout particulièrement les lutins, les pixies, les esprits follets et les gnomes, qu'ils attaqueront à vue.

Ces créatures parlent le loyal mauvais et leur propre langue. Certaines d'entre elles parlent également le gobelin.

Description : les kobolds mesurent 90 cm de haut, leur peau est sombre (du brun au noir) et sont dépourvus de pilosité. Leur apparence est vaguement reptilienne ; ils sont couverts d'écailles, ont de petites cornes sur la tête, une courte queue de serpent et des yeux rouges. Leur espérance de vie moyenne est de 135 ans.

Trésors : 3d6 pc par individu ; Tanière : 1d4×1 000 pc (50%), 1d3×1 000 pa (30%), 1d4 pierres précieuses (50%).

Orque

Fréquence :	Commun
Nbre rencontré :	30d10
Taille :	Taille humaine (1,80 m de haut)
Déplacement :	27 m
Classe d'armure :	6
Dés de vie :	1
Attaques :	1
Dégâts :	1d8 ou par arme
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	35%
Intelligence :	Moyenne (basse)
Alignement :	Loyal mauvais
Niveau/PX :	1 / 10+1/pv

Les orques sont des créatures férocement tribales et, si possible, feront la guerre à toute tribu voisine. Ils ne s'uniront avec d'autres tribus qu'à condition qu'une force externe soit suffisamment forte pour pouvoir contrôler les chefs des tribus.

Les orques souffrent lorsqu'ils sont exposés à la lumière directe du soleil et se battront avec un malus de –1 s'ils y sont exposés. Cependant, ils voient très bien dans le noir et leur vision reste bonne même dans l'obscurité totale ; ils ont l'infravision jusqu'à une portée de 18 mètres.

Les groupes de guerre orques en maraude sont menés par un capitaine et ses gardes personnels (3d6). Ces orques se battent comme des créatures de 2 DV, ont une CA 4, 11 pv et infligent 1d6+1 points de dégâts.

Les chefs orques seront toujours rencontrés dans leur tanière. Le chef et ses gardes personnels (qui sont au nombre de 5d6) se battent comme des monstres de 3 DV, ont une CA 4, 15 pv et infligent 2d4 points de dégâts.

Les orques sont des créatures cruelles et malveillantes et détestent les elfes, qu'ils attaqueront à vue. Cependant, ils sont réputés pour réduire en esclavage les membres des autres races.

Les orques sont des mineurs et des spéléologues de talent. Ils ont la faculté de remarquer des constructions souterraines neuves ou inhabituelles 35% du temps et de détecter des passages inclinés 25% du temps.

Les orques parlent le gobelin et l'hobgobelin en plus de leur langue abjecte.

La plupart de leurs tanières sont situées sous terre ; celles qui sont situées au-dessus de la terre ferme consistent en de simples huttes, généralement pourvues d'une forme quelconque de défense (fossé, douves, murs rudimentaires, etc.).

Description : les orques sont des créatures sales et dégoûtantes avec un ton de peau brun ou vert brunâtre. Leur chevelure est une touffe de couleur noire ou brun foncé. Ils portent des armures rouillées et mal ajustées. Leur espérance de vie moyenne est de 40 ans.

Trésors : 2d6 pe par individu ; Tanière : 1d12×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (40%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (20%), 2d4 potions (40%).

Torve

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 20d10
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 2
Attaques : 1
Dégâts : 1d6 ou par arme
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Spéciale
Dans la tanière : 75%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Neutre mauvais
Niveau/PX : 2 / 28+2/pv

Les torves forment une race féroce qui vit dans les sombres recoins de la terre et qui en sort périodiquement pour aller chercher des proies à la surface, de préférence humaines. Bien que leur forme ressemble à celles des hommes, ils ont une peau épaisse et presque écailleuse dont la couleur est gris cendré, une tête avec des cheveux épars et noir mat, une bouche pleine de dents pointues et deux yeux blancs sans pupille.

Bien que l'on ne sache pas si les torves parlent une langue, il est certain que cette race est totalement aveugle. A la place de la vue, ils se fient à leurs autres sens, qui sont particulièrement développés et qui leur permettent de percevoir avec une précision étonnante leur environnement dans un rayon de 6 mètres. Leur cécité les protège également contre les effets de la lumière vive et contre tout autre stimulus visuel qui pourrait les affecter, ce qui comprend les effets magiques tels que l'*invisibilité*, les *ténèbres* et toutes les illusions visuelles. Cependant, les torves sont réputés pour être particulièrement vulnérables aux effets qui obscurcissent leurs autres sens, comme les odeurs puissantes ou les bruits retentissants qui ont une durée significative. Lorsqu'ils sont exposés à de telles gênes, leur perception est réduite à 3 mètres de rayon et ils subissent un malus de –2 au toucher.

Les torves font montre d'un sens très faible de la tactique et de la stratégie, préférant attaquer directement et tous en même temps. Cependant, ils semblent préférer se battre sous le couvert de l'obscurité, ce qui leur permet de bénéficier d'un avantage certain. Bien qu'ils soient capables d'infliger 1d6 points de dégâts à l'aide de leurs griffes sales, la plupart d'entre eux préfèrent utiliser des haches ou des épées. Quels que soient leurs dés de vie, les torves font tous leurs jets de sauvegarde comme des guerriers de niveau 6 et bénéficient d'un bonus de +1 aux jets de surprise. En fait, ils sont tellement bien adaptés à leur environnement qu'ils sont pratiquement indétectables lorsqu'ils restent immobiles et qu'ils ne sont pas directement observés dès le début.

Pour chaque tranche de 30 torves rencontrés, un torve de 3 DV et de CA 4 sera présent ; pour chaque tranche de 40 torves rencontrés, il y aura également un torve de 4 DV et de CA 3. Ces torves font office de chefs et sont généralement plus féroces que leurs congénères ; ils sont même capables de développer et d'employer des stratagèmes élémentaires. En présence de chacun de ces chefs, leur moral est augmenté de 5%. Dans leurs tanières, l'on peut trouver un nombre comparable de femelles, chacune ayant 1 DV et une CA 6, ainsi qu'un nombre similaire de jeunes, chacun ayant 1 pv et une CA 6. Il est rare de les rencontrer conjointement avec d'autres monstres.

Trésors : 1d6×1 000 pc (25%), 1d4×1 000 pa (25%), 2d10×100 po (25%), 1d8 pierres précieuses (25%), 1d4 bijoux (25%), 1 objet magique (10%, armure ou arme uniquement).

Troglodyte

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 10d10
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 2
Attaques : 3 ou 1
Dégâts : 1d3/1d3/1d4+1 ou par arme
Attaques spéciales : Odeur repoussante
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 15%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 2 / 20+2/pv

Les troglodytes forment une race tribale de reptiliens qui établissent leurs tanières loin sous terre. Ils possèdent l'infravision (portée de 27 mètres). Ils éprouvent une haine irrationnelle envers les humains et les attaqueront à vue.

Les groupes de pilleurs (10 membres ou plus) sont menés par un troglodyte qui possède 3 dés de vie. Les groupes de guerre (20 membres ou plus) sont menés par 2 créatures de 4 dés de vie chacune. Dans leur tanière, un chef sera présent (monstre de 6 dés de vie), ainsi que 2d4 gardes (créatures de 3 dés de vie).

Certains troglodytes attaquent avec leurs griffes et leurs mâchoires, tandis que d'autres utilisent des armes prises au cours de leurs combats précédents. Ils possèdent également une forme d'attaque spéciale : une fois au combat, ils émettent une odeur écœurante contre laquelle les humains (ainsi que les elfes, les demi-elfes, les nains, les halfelins et les gnomes) doivent effectuer un jet de sauvegarde contre le poison. S'ils ratent ce jet, ils perdent 1 point de Force par round pendant 1d6 rounds. Cet effet dure 10 rounds après le dernier round au cours duquel cette attaque était active.

Description : la couleur de peau d'un troglodyte est normalement vert sombre. Cependant, ils ont la faculté de modifier cette coloration en fonction de l'endroit où ils se

trouvent (à la manière d'un caméléon). Cette faculté leur permet de surprendre les autres créatures sur un résultat de 1-4. Ce bonus de surprise ne fonctionne pas lorsqu'ils émettent leur odeur nauséabonde. Ils ont des sortes de nageoires osseuses le long de leur crâne et leurs yeux reptiliens sont sombres.

Trésors : 2d6 pe par individu ; Tanière : 1d6×1 000 pc (25%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d6×1 000 pe (35%), 1d10×1 000 po (40%), 1d4×100 pp (25%), 4d10 pierres précieuses (60%), 3d10 bijoux (50%), 3 objets magiques (30%).

GEANTS

Loin d'être de simples brutes, l'astuce des géants compense leur intelligence qui est parfois faible. De temps à autre, les géants peuvent être persuadés de coopérer avec des êtres d'alignement comparable, du moment que cela sert leurs intérêts.

Malgré leur diversité raciale, les géants ont plusieurs caractéristiques en commun. Les géants sont capables de soulever et de lancer de gros rochers, comme une catapulte, même à portée courte, grâce à leur Force immense (score compris entre 19 et 25). Les géants immatures opèrent à un certain pourcentage des capacités des adultes.

Le grand amour des géants pour l'or est presque comparable à leur grande force ; lorsqu'ils sortent de leurs cavernes, ils portent fréquemment de 1 000 à 6 000 pièces avec eux, généralement de l'or. Comme pour défendre ce trésor, ils portent également couramment un ou deux rochers afin de s'en servir comme armes.

Les géants parlent une langue unique à leur race, ainsi que le langage de leur alignement.

Cyclope

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Grande (6 mètres)
Déplacement : 45 m
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 13
Attaques : 1
Dégâts : 6d6 ou 4d10
Attaques spéciales : Lancer de rocher
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 80%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 7 / 3 300+17/pv

Les cyclopes sont des humanoïdes extrêmement grands et repoussants. Chacun d'entre eux est pourvu d'un œil unique centré sous une arcade sourcilière légèrement tombante. Ces créatures balourdes et antisociales préfèrent habiter dans des endroits solitaires, comme par exemple dans des îles désertes situées hors des voies de navigation.

En plus de leur unique attaque portée à l'aide d'un gourdin, les cyclopes peuvent attaquer en lançant de gros rochers jusqu'à une distance de 18 mètres.

Trésors : 1d10×1 000 pc (5%), 1d12×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d8×1 000 po (25%), 1d12 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (10%), 3 objets magiques (25%), 2d8 potions et 1 parchemin (40%).

Ettin

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Grande (3,90 mètres et plus)
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 10
Attaques : 2
Dégâts : 2d8/3d6
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 7 / 1 370+14/pv

Les ettins sont de grandes créatures nocturnes qui vivent sous terre. Ils ont deux têtes qui, chacune, contrôle un bras. Le côté droit est légèrement dominant et inflige 3d6 points de dégâts, tandis que le côté gauche inflige 2d8 points de dégâts. Les ettins sont rarement surpris parce que l'une des deux têtes est toujours en train de monter la garde.

Description : les ettins sont des créatures sales qui portent des peaux en loques et qui utilisent souvent des armes cruelles, tels que des gourdins barbelés. Ils partagent une certaine affinité avec les orques, révélée par leurs visages porcins.

Trésors : 2d10 po, 1d6 pierres précieuses (25%), 1d4 bijoux (20%) et 2 objets magiques par individu ; Tanière : 2d6×1 000 po (70%).

Géant des collines

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 1d10
Taille : Grande (3,15 mètres)
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 8+1d2
Attaques : 1
Dégâts : 2d8
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 25%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 6 / 1 200+12/pv

Les géants des collines vivent principalement dans des endroits inhospitaliers. La moitié du temps, les géants des collines disposent d'autres êtres ou d'animaux pour garder leurs demeures. Lorsque des gardes sont présents, il y a 30% de chances pour qu'il s'agisse de 1 à 3 lézards géants, 20% de chances pour que ce soient 2d4 ogres et 50% de chances pour que ce soient 2d4 loups sanguinaires. Lorsqu'on rencontre plus de 4 géants des collines, les quatre premiers sont des mâles et les individus supplémentaires sont des femelles, jusqu'à concurrence de 7 individus. Au-delà de 7 individus, il s'agira d'individus immatures qui n'auront qu'un certain pourcentage des aptitudes des adultes. Les femelles ont 6 DV et ne sont pas aussi redoutables que les mâles : elles sont comparables aux ogres en termes d'attaques et de dégâts.

Les géants des collines peuvent infliger 2d8 points de dégâts lorsqu'ils lancent de gros rochers. La portée d'un tel jet est comprise entre 3 et 60 mètres. En outre, ils ont 30% de chances d'attraper des rochers qu'on lance dans leur direction.

Description : de biens des manières, les géants des collines ressemblent à de grands ogres ; ils ont les mêmes yeux cernés de rouge et ils portent souvent une forme quelconque d'arme contondante. En fait, les géants des collines parlent fréquemment (50%) la langue des ogres. Leur peau est brun rouille ou brun clair et leurs cheveux sont de couleur rouille ou noire. Ils s'habillent à l'aide de peaux d'animaux.

Trésors : 2d10×100 po, 1d10 pierres précieuses (30%), 1d6 bijoux (25%), 3 objets magiques (15%).

Géant du feu

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d8
Taille : Grande (3,60 mètres de haut)
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 11+1d4+1
Attaques : 1
Dégâts : 5d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 35%
Intelligence : Basse à moyenne
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 7 / 2 720+16/pv

A l'instar des géants des nuées, les géants du feu vivent souvent dans des châteaux (50%), mais il y a autant de chances pour qu'ils fréquentent des cavernes. Il n'est pas rare que de nombreux géants du feu mâles vivent ensemble. Lorsque plus de quatre géants du feu sont rencontrés, la moitié des individus supplémentaires seront des femelles. Lorsque plus de six géants du feu sont rencontrés, les individus supplémentaires seront immatures et n'auront qu'un certain pourcentage des aptitudes des adultes. Les femelles ne sont pas aussi redoutables que les mâles et sont comparables aux géants du givre en termes d'attaques, de dégâts et de points de vie. Comme leur nom le suggère, tous les géants du feu sont immunisés au feu, et cette immunité inclut le souffle de feu produit par les dragons rouges.

Comme la plupart des géants, les géants du feu adorent lancer des rochers sur leurs ennemis. Ils peuvent alors toucher une cible située à une distance comprise en 3 et 36 mètres (2d10 points de dégâts) ; et lorsqu'un rocher est lancé sur eux, ils ont 50% de chances de l'attraper. Lorsqu'ils ne lancent pas des rochers, les géants du feu manient de grandes épées.

Parfois, les géants du feu partagent leurs tanières avec des molosses sataniques.

Description : la couleur de la pilosité des géants du feu prend les tons rouge et orange des flammes ; leur peau est noire comme la suie. Leurs dents sont aussi oranges que les flammes et leurs yeux sont rouges. Ils portent généralement des armures sur leurs vastes épaules de 1,80 mètre de large. Cette armure est parfois faite en peau de dragon.

Trésors : 10d4×100 po, 1d12 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (10%), 4 objets magiques (25%).

Géant du givre

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d8
Taille : Grande (4,50 mètres de haut)
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 4

Dés de vie : 10+1d4
Attaques : 1
Dégâts : 4d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 30%
Intelligence : Basse à moyenne
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 7 / 1 820+14/pv

Les géants du givre sont ainsi nommés en raison de leur amour du froid. Ils vivent souvent dans des grottes glaciales, mais ont également une propension à résider dans des châteaux, tout comme certains de leurs autres congénères gigantesques. Cet amour du froid est particulièrement dû au fait que les géants du givre sont totalement immunisés aux effets néfastes du froid, y compris à ceux du souffle glacial des dragons blancs.

Souvent, des loups sanguinaires partagent le gîte avec les géants du givre (50% de chances, au nombre de 1d6). Lorsqu'on rencontre plus de 4 géants du givre, les quatre premiers sont des mâles et les individus supplémentaires, jusqu'à concurrence de 6, sont des femelles. Au-delà de 6 géants, les individus supplémentaires seront immatures et n'auront qu'un certain pourcentage des aptitudes des adultes. Les femelles ne sont pas aussi redoutables que les mâles et sont comparables aux géants des pierres en termes d'attaques, de dégâts et de points de vie.

Les géants du givre infligent 2d10 points de dégâts lorsqu'ils lancent des rochers ; la portée de ces jets est comprise entre 3 et 60 mètres. En outre, ils peuvent attraper des rochers qui sont lancés sur eux, avec une probabilité de réussite de 40%.

Description : les géants du givre ont l'apparence générale de barbares géants et musclés. Leurs yeux sont jaune clair ou bleu clair et leurs cheveux blancs peuvent eux aussi être teintés de jaune ou de bleu.

Trésors : 10d4×100 po, 1d12 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (10%), 4 objets magiques (25%).

Géant des nuées

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d6
Taille : Grande (5,40 mètres de haut)
Déplacement : 45 m
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 12+1d6+1
Attaques : 1
Dégâts : 6d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 40%
Intelligence : Moyenne à très
Alignement : Neutre bon (50%)/neutre mauvais (50%)
Niveau/PX : 8 / 3 520+16/pv

Les géants des nuées vivent généralement dans des châteaux géants situés à de hautes altitudes. Lorsque ces châteaux ne sont pas perchés dans les montagnes, ils sont juchés sur des nuages rendus consistants par magie. La majorité (90%) de ces géants a une intelligence moyenne ; le reste est très intelligent et la plupart vivent souvent dans des châteaux dans le ciel.

Lorsque plusieurs géants sont rencontrés dans un château, il y a 75% de chances pour qu'il s'agisse d'une famille composée d'un mâle, d'une femelle et de leurs enfants (le reste des autres géants). Ces enfants ont autant de chances d'être masculins que féminins. Un géant des nuées femelle est plus faible qu'un mâle et est comparable à un géant du feu en termes de dégâts infligés et de points de vie. Les géants des nuées d'alignement mauvais ont 50% de chances de garder 1 à 3 esclaves, ainsi que 1d4 lions préhistoriques.

Les géants des nuées très intelligents ont la faculté de faire léviter l'équivalent de 20 000 po (1 tonne), en plus du poids de leur corps, et ce deux fois par jour. Bien qu'ils portent souvent des gourdins, tous les géants des nuées peuvent lancer des rochers, infligeant 2d12 points de dégâts à une cible située à une distance comprise entre 3 et 72 mètres. En outre, ils ont 60% de chances d'attraper les rochers qu'on leur lance. Les géants des nuées sont rarement (1 chance sur un d6) surpris en raison de leurs aptitudes olfactives impressionnantes.

Description : les géants des nuées sont souvent vêtus d'habits flottants et de bijoux sophistiqués. Leurs cheveux sont de couleur bronze à blanc et le ton de leur peau est bleu, mais d'un bleu qui oscille entre un bleu presque blanc et un bleu clair froid.

Trésors : 10d4×100 po, 4d6+6 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (10%), 4 objets magiques (25%).

Géant des pierres

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d8
Taille : Grande (3,60 mètres)
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 0
Dés de vie : 9+1d4
Attaques : 1
Dégâts : 3d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 30%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 7 / 1 500+14/pv

Les géants des pierres vivent dans des endroits montagneux et exclusivement dans des grottes ou sous terre. C'est la nuit qu'ils sont les plus actifs. Les trois-quarts du temps, les géants des pierres utiliseront 1d4 ours des cavernes pour garder leurs demeures. Lorsqu'on rencontre plus de 4 géants des pierres, les quatre premiers sont des mâles et les individus supplémentaires, jusqu'à concurrence de 6, sont des femelles. Les géants au-delà de 6 seront immatures et n'auront qu'un certain pourcentage des aptitudes des adultes. Les femelles ne sont pas aussi redoutables que les mâles et sont comparables aux géants des collines en termes d'attaques, de dégâts et de points de vie.

Parfois, les géants des pierres partagent leurs tanières avec des ours des cavernes.

Les géants des pierres infligent 3d10 points de dégâts lorsqu'ils lancent des rochers ; la portée de ces jets est comprise entre 3 et 90 mètres. En outre, ils ont 90% de chances de réussir à attraper des rochers qui leur sont lancés.

Description : les géants des pierres sont en partie nommés ainsi en raison de leur complexion, qui ressemble à la pierre, et de leurs yeux couleur de fer. Leurs cheveux sombres sont eux aussi de couleur pierre, parfois avec des nuances de bleu. Alors que les géants des collines utilisent souvent des gourdins en bois, les géants des pierres préfèrent la pierre et portent des peaux de la couleur de la pierre.

Trésors : 2d10×100 po, 1d10 pierres précieuses (30%), 1d6 bijoux (25%), 3 objets magiques (15%).

Géant des tempêtes

Fréquence :	Rare
Nbre rencontré :	1d4
Taille :	Grande (6,30 mètres)
Déplacement :	45 m
Classe d'armure :	1
Dés de vie :	15+1d6+1
Attaques :	1
Dégâts :	7d6
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	30%
Intelligence :	Exceptionnelle
Alignement :	Chaotique bon
Niveau/PX :	9 / 6 000+20/pv

Dans bien des campagnes, les géants des tempêtes sont les plus formidables de tous les géants. Ils vivent dans des endroits isolés ; il y a environ 60% de chances pour qu'ils vivent sur des nuages, à l'instar de leurs cousins les géants des nuées, et 30% de chances pour qu'ils vivent dans les montagnes, comme les géants des pierres. Plus rarement (10% de chances), les géants des tempêtes choisissent de vivre sous les eaux. Dans tous les cas, ils vivent dans d'immenses châteaux somptueux. Comme les autres géants, les géants des tempêtes ont un penchant pour les animaux de compagnie ; s'ils vivent au-dessus des eaux, ils auront 1d4 griffons (30%) ou bien 1 ou 2 rukhs (70%). A la place, les géants des tempêtes qui vivent dans des châteaux sous-marins auront 2d4 pieuvres géantes.

Les géants des tempêtes sont trop intelligents, sophistiqués et doués de magie pour s'abaisser à lancer des rochers comme leurs congénères. Au lieu de cela, les géants des tempêtes peuvent utiliser chacune des facultés magiques suivantes une fois par jour : *foudre* (8d8 points de dégâts), *invocation de la foudre* (10 à 15d6 points de dégâts, 3 éclairs), *contrôle des vents*, *prévision du temps* et *invocation du temps*. En outre, ils peuvent faire léviter leur propre poids, plus un poids supplémentaire équivalent à 30 000 po (1,5 tonne), et ce deux fois par jour. Les géants des tempêtes peuvent respirer et agir sous l'eau sans la moindre gêne. Ils sont immunisés à tous les dégâts électriques, y compris au terrible éclair électrique craché par le non moins redouté dragon bleu.

Description : les géants des tempêtes ont deux apparences distinctes, en fonction de leur préférence pour leur milieu de vie. Ceux qui choisissent de vivre sous les eaux ont souvent les cheveux, les yeux et la peau verts, tandis que ceux qui vivent au-dessus des eaux ont la peau pourpre, des yeux soit pourpre soit gris nuageux et des cheveux noirs teintés de bleu.

Trésors : 10d4×100 po, 4d6+6 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (10%), 4 objets magiques (25%).

Ogre

	Ordinaire	**Ogre mage**
Fréquence :	Commun	Rare
Nbre rencontré :	2d10	1d6
Taille :	Grande (2,7 m et+)	Grande (2,7 m et+)
Déplacement :	27 m	27 m / vol 45 m (AA : niveau III)
Classe d'armure :	5	4
Dés de vie :	4+1	5+2
Attaques :	1	1
Dégâts :	1d10 ou par arme	1d12 ou par arme
Attaques spéciales :	Aucune	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Aucune	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	Normale	Normale
Dans la tanière :	20%	25%
Intelligence :	Basse	Moyenne à élevée
Alignement :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	3 / 95+5/pv	5 / 750+6/pv

Les ogres sont des êtres malicieux qui vivent dans presque tous les environnements, que ce soit sur ou sous terre. Ils partagent une certaine affinité avec les géants des collines et les trolls, et l'on peut souvent les croiser en leur présence. En outre, les ogres adorent les richesses et loueront leurs services à d'autres créatures afin d'en gagner.

Dans tout groupe comptant au moins 11 ogres, l'un d'entre eux sera un meneur, légèrement plus puissant que les autres (capacité d'attaque identique à celle d'un monstre de 7 DV, 33 points de vie, CA 4 et 2d6 points de dégâts). Les groupes de 16 ogres ou plus comporteront deux de ces meneurs, ainsi qu'un chef ogre. Ce chef attaque lui aussi comme un monstre de 7 DV, mais il inflige 1d10+4 points de dégâts et a une CA 3. Lorsqu'ils attaquent avec des armes, les ogres ordinaires bénéficient d'un bonus de +2 aux dégâts, tandis que les meneurs ont un bonus de +3, et le chef un bonus de +4.

Lorsqu'on rencontre des ogres dans leur tanière, 2d6 femelles et 2d4 jeunes seront également présents. Les femelles infligent 2d4 points de dégâts et ont 4d6+1 points de vie. Les enfants ont les mêmes capacités que des gobelins. Il y a 30% de chances pour que la tanière contienne des esclaves ou des prisonniers. Lorsqu'ils capturent d'autres êtres, les ogres les utilisent comme esclaves (25% du temps), mais la majorité de ces infortunées victimes (75% du temps) finissent dans l'assiette.

En dépit de leur faible intelligence, les ogres sont des créatures sociales et parlent l'orque, le troll et la langue des géants des collines, en plus de leur propre langue et du langage de leur alignement.

Description : mis à part l'insaisissable ogre de couleur pourpre délavé, la plupart des ogres ont la peau jaune terne ou brun sombre. Leurs cheveux sont noir/vert ou bleu/noir et leur peau est couverte de bosses sombres qui ressemblent à des verrues. Leurs yeux sont pourpres, avec des pupilles blanches ; leurs ongles durs et épais, ainsi que leurs dents, sont oranges et parfois noirs. Les ogres vivent au moins 90 ans. Ils s'habillent de fourrures ou d'autres peaux d'animaux. Leur style de vie étant (souvent) composé de mercenariat, ils veillent à entretenir correctement leurs armes et leurs armures.

Trésors : 20d4 po par individu ; Tanière : 1d3×1 000 po (30%), 5d8 pierres précieuses (40%), 2 objets magiques (10%), 2d4 potions (40%).

Les **ogres mages** sont des créatures maléfiques redoutables, à la fois versées dans les arts de la magie et à la taille et à la force surnaturelles. Ils mesurent environ 2,70 ou 3 mètres de haut, ont des membres épais, un tour de hanches très large et sont lourdement musclés. Mais, en dehors de cela, ils ressemblent plus ou moins à des humains. Les ogres mages sont réputés avoir une peau épaisse dont la couleur varie entre le jaune pâle et le brun ou le noir, mais l'on raconte que certains sont verts, voire même bleus. La plupart d'entre eux ont des yeux de couleur rougeâtre, au moins deux cornes jaunes à blanches, des défenses épaisses, des ongles tranchants jaunes à noirs, et de longs cheveux sombres. Ils parlent le commun et l'ogre, entre autres langues.

Bien que les ogres mages soient physiquement puissants, c'est bien leurs pouvoirs magiques qui en font des adversaires réellement dangereux. Les sorts qu'ils peuvent utiliser comprennent *vol* (durée de 12 tours), *invisibilité*, *ténèbres sur 3 mètres* et *autométamorphose*, bien que ce dernier soit limité à des formes humanoïdes de 1,20 à 3,60 mètres de haut. Une fois par jour, ils peuvent également utiliser *charme-personnes*, *sommeil*, *forme gazeuse* et *cône de froid*, comme un lanceur de sorts de niveau 12. En outre, ils ont la capacité de régénérer 1 pv par round de combat. Les ogres mages sont très intelligents et chercheront d'abord à vaincre leurs ennemis grâce à leur magie, avant d'être obligés à recourir au combat physique. Ils préfèrent fuir plutôt que de continuer à mener un combat qu'ils savent perdu d'avance, mais ils sont réputés pour avoir la rancune tenace.

Les ogres mages ne sont pas nombreux et ont tendance à former de petits groupes. Cependant, les plus grands groupes sont menés par des individus particulièrement puissants, qui possèdent 30 à 42 pv chacun et qui se battent et font leurs jets de sauvegarde comme s'ils avaient 9 dés de vie. Leurs tanières sont généralement bien défendues et sont souvent gardées par des êtres inférieurs qui ont été contraints de les servir.

Trésors : 2d10×1 000 po (50%), 1d10×1 000 pp (50%), 3d6 pierres précieuses (25%), 1d6 bijoux (25%), 1d6 potions (100%), 1d6 objets magiques (25%).

Troll

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d12
Taille : Grande (2,70 mètres de haut et +)
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 6+6
Attaques : 3
Dégâts : 1d4+4/1d4+4/2d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Régénération
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 40%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 6 / 525+8/pv

Les trolls sont des créatures infectes et putrides que l'on peut trouver sous presque tous les climats. Ils peuvent attaquer jusqu'à trois adversaires à la fois, en utilisant leurs membres puissants pour griffer et leurs dents acérées pour mordre. Après les trois premiers rounds de combat, leur aptitude innée de régénération commence à faire effet, ce qui leur permet de récupérer 3 points de vie par round. Cette régénération leur permet même de greffer à leur corps des membres tranchés. Et même une fois tranchés, ces membres continueront d'attaquer des ennemis, indépendamment du reste du corps. Un troll ne peut être réellement détruit que par le feu ou par l'acide, et ces types de dégâts ne peuvent pas être régénérés.

Description : la peau des trolls est d'un vert ou d'un gris écœurant et leurs yeux sont noirs et froids.

Trésors : Tanière : 1d8×1 000 pc (10%), 1d12×1 000 pa (15%), 1d8×1 000 pe (15%), 1d6×1 000 po (50%), 1d10 pierres précieuses (30%), 1d6 bijoux (25%), 2 objets magiques ou 1 potion (15%).

Troll géant

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d12
Taille : Grande (3 mètres de haut)
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 8
Attaques : 1
Dégâts : 2d8
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Régénération
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 33%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 6 / 750+10/pv

Ces créatures horribles sont le résultat d'un croisement entre des trolls et des géants des collines ; le résultat est un monstre qui ressemble à un troll, mais avec la taille et la bedaine d'un géant des collines. La peau d'un troll géant est brun rougeâtre, ses cheveux épais sont noirs et rêches, son nez est bulbeux et ses yeux sont cernés de rouge.

Les trolls géants sont très forts ; lorsqu'ils se battent à l'aide de leur arme favorite, un gourdin clouté géant, ils infligent 2d8 points de dégâts. Ils emmènent cette arme partout où ils vont, même dans leur tanière. Mais s'ils sont rencontrés sans cette arme, ils se battront avec leurs mains griffues. Lorsqu'ils utilisent ces armes naturelles, les trolls géants attaquent deux fois par round et infligent 1d6 points de dégâts par attaque ; ils peuvent même attaquer deux cibles différentes dans le même round. Les trolls géants ont également des réflexes extrêmement rapides, ce qui leur permet d'avoir 25% de chances d'attraper un projectile en plein vol. Si ce projectile peut être lancé (exemple : lance, rocher), le troll géant consacrera sa prochaine attaque à le renvoyer par les airs.

Les trolls géants régénèrent 2 pv par round, mais, à la différence de leurs cousins plus petits, ils ne sont pas capables de greffer des membres tranchés et les membres tranchés n'attaqueront pas indépendamment du corps. A l'instar des trolls, les trolls géants sont vulnérables au feu et à l'acide ; au moins 10 points de dégâts doivent être infligés à un troll à l'aide de l'une de ces deux méthodes pour le tuer. Toute autre forme de dégâts ne fera que réduire les points de vie du troll géant à 1 et annulera sa régénération.

L'on peut trouver des trolls géants sous tous les climats, sauf dans les déserts. Ils ont une infravision qui porte à 27 mètres, ainsi qu'un sens de l'odorat très développé. En outre, tout comme les trolls, ils sont aveuglément intrépides.

Trésors : 2d6×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (35%), 1d4×1 000 pe (15%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d4 bijoux (25%), 2 cartes ou objets magiques (10%).

Troll géant à deux têtes

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d3
Taille : Grande (3 mètres de haut)
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 4

Dés de vie :	10
Attaques :	4
Dégâts :	1d6/1d6/1d10/1d10
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Régénération
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	35%
Intelligence :	Moyenne
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	7 / 1 750+15/pv

Les trolls géants à deux têtes sont les rejetons haineux des trolls et des ettins. Leur apparence est proche de celle des trolls, mais ils ont deux têtes, comme les ettins, et préfèrent porter des peaux d'animaux sales, tout comme les ettins. Les trolls géants à deux têtes sont nocturnes et préfèrent vivre dans des souterrains tels que les donjons et les grottes. Par contre, ils n'ont que l'infravision normale, c'est-à-dire qui ne porte que jusqu'à 18 mètres.

Au combat, le troll géant à deux têtes dispose de deux attaques de griffes, pour 1d6 points de dégâts chacune, qui peuvent être dirigées contre deux adversaires différents. Il dispose également de deux attaques de morsure, pour 1d10 points de dégâts chacune, mais ces deux attaques doivent être dirigées contre le même adversaire. Cette variété de troll régénère de 1 pv par round, mais elle ne peut pas greffer des membres tranchés, et les membres tranchés n'attaqueront pas indépendamment du corps. Tout comme un ettin, ce croisement ettin/troll peut très bien faire dormir l'une de ses têtes tandis que l'autre reste à l'affut du danger ; par conséquent, il ne peut être surpris qu'avec un 1 sur un d6.

Trésors : 1d8×1 000 pc (20%), 1d10×1 000 pa (30%), 1d10×1 000 pe (15%), 1d6×1 000 po (60%), 2d6 pierres précieuses (35%), 1d6 bijoux (20%), 2 cartes ou objets magiques plus 1 potion (25%).

Troll des glaces

Fréquence :	Rare
Nbre rencontré :	1d6
Taille :	Grande (2,70 mètres de haut)
Déplacement :	27 m
Classe d'armure :	8
Dés de vie :	2
Attaques :	2
Dégâts :	1d8/1d8
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Régénération, immunité au froid, touché par des armes magiques
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	10%
Intelligence :	Partielle
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	2 / 45+2/pv

Un troll des glaces a la forme générale d'un troll, mais son corps froid et semi-transparent semble avoir été taillé dans de la glace teintée de bleu. Les trolls des glaces préfèrent vivre sous terre, comme par exemple dans des donjons ou dans des cavernes, et établiront toujours, si possible, leur tanière près d'une eau courante, ou bien, s'ils n'en trouvent pas, près de l'endroit le plus humide qu'ils puissent trouver. Ces trolls régénèrent de 2 pv par round et peuvent recoller des membres tranchés, mais seulement si le membre est immergé dans de l'eau. Un membre tranché se déplacera vers l'étendue d'eau la plus proche, mais seulement s'il y en a une qui est située à moins de 9 mètres. Les membres tranchés ne peuvent pas attaquer indépendamment du reste du corps.

Au combat, les trolls des glaces attaquent avec deux attaques de griffes, pour 1d8 points de dégâts chacune. A l'instar des autres types de trolls, ces attaques peuvent être dirigées contre deux adversaires différents. Les trolls des glaces ne peuvent être touchés que par des armes magiques et ils sont immunisés contre toutes les formes d'attaques basées sur le froid. Par contre, le feu leur inflige le double des dégâts normaux.

Les trolls des glaces sont dotés de l'infravision supérieure (c.-à-d. qui porte à 27 mètres) et leur sens de l'odorat est très développé. Ils partagent également de nombreux traits en commun avec la plupart des autres trolls : ils sont d'une grande force, ils ne ressentent pas la peur au combat et ils attaquent jusqu'à ce qu'ils remportent la victoire ou qu'ils soient tués.

Troll spectral

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	1d2
Taille :	Grande (2,40 mètres de haut)
Déplacement :	45 m
Classe d'armure :	2
Dés de vie :	5+5
Attaques :	3
Dégâts :	1d6/1d3/1d3
Attaques spéciales :	Absorption des points de Force
Défenses spéciales :	Régénération, invulnérabilité au froid, touché par des armes magiques, invisibilité
Résistance à la magie :	30%
Dans la tanière :	Aucune
Intelligence :	Très
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	6 / 625+6/pv

Il y a longtemps de cela, ces créatures furent créées au cours d'un rituel profane bizarre et perverti qui provoqua la fusion des essences vitales d'un troll et d'une quelconque créature d'outre-plan. On pense qu'il existe moins de 50 de ces créatures et le secret de leur procédé de création est mort avec leurs créateurs — lorsque les trolls spectraux se révoltèrent contre eux et qu'ils se repurent de leur énergie vitale. Les trolls spectraux sont invisibles. Toute créature capable de voir l'invisible verra un monstre qui ressemble beaucoup à un troll de taille moindre, mais avec des contours indistincts et des yeux luisants et ambrés.

Les trolls spectraux disposent de 3 attaques qui infligent des dégâts spéciaux (détaillées ci-dessous) et qu'ils peuvent, s'ils le souhaitent, diriger contre 3 adversaires différents. Les trolls spectraux régénèrent de 3 points de vie par round et peuvent recoller des membres tranchés ; en outre, à l'instar de leurs frères trolls, les membres tranchés continueront d'attaquer indépendamment. Ces créatures sont immunisées au froid et aux attaques basées sur le froid, tandis que le feu et les attaques basées sur le feu leur infligent des dégâts qui ne régénèrent pas. Les trolls spectraux ne peuvent être touchés que par des armes magiques.

Dégâts spéciaux : Le troll spectral dispose de deux attaques de griffes qui infligent chacune 1d3 points de dégâts à la fois aux pv de la victime et à son score de Force. Ainsi, par exemple, un guerrier avec une Force de 17 frappé par une griffe lui infligeant 2 points de dégâts verra sa Force immédiatement réduite à 15. La Force perdue est récupérée au rythme de 1 point tous les 2d4 tours. Si la Force d'une victime est réduite à zéro, elle meurt ; si sa Force est réduite à 1 ou 2 points, la victime tombera dans le coma et elle ne se réveillera qu'à partir du moment où elle aura récupéré suffisamment de Force pour que son score atteigne 3 points ou plus.

En plus des attaques spéciales de griffes, le troll spectral dispose d'une attaque de morsure. L'attaque de morsure de l'un de ces monstres invisibles inflige 1d6 points de dégâts, mais le troll ajoute la valeur actuelle de ses propres points de vie en guise de bonus aux dégâts pour cette attaque. Exemple : un troll spectral de 38 points de vie mord un clerc et lui inflige 4 points de dégâts ; le montant total des points de dégâts infligés à l'infortuné clerc sont donc égaux à 4 + 38 = 42 points.

Les trolls spectraux ont un sens de l'odorat très développé et leur infravision supérieure porte à 36 mètres. Comme tous les trolls, le troll spectral est fort, intrépide et attaque avec acharnement, jusqu'à ce qu'il tue son adversaire ou qu'il soit tué lui-même.

Trésors : Aucun.

DRAGONS

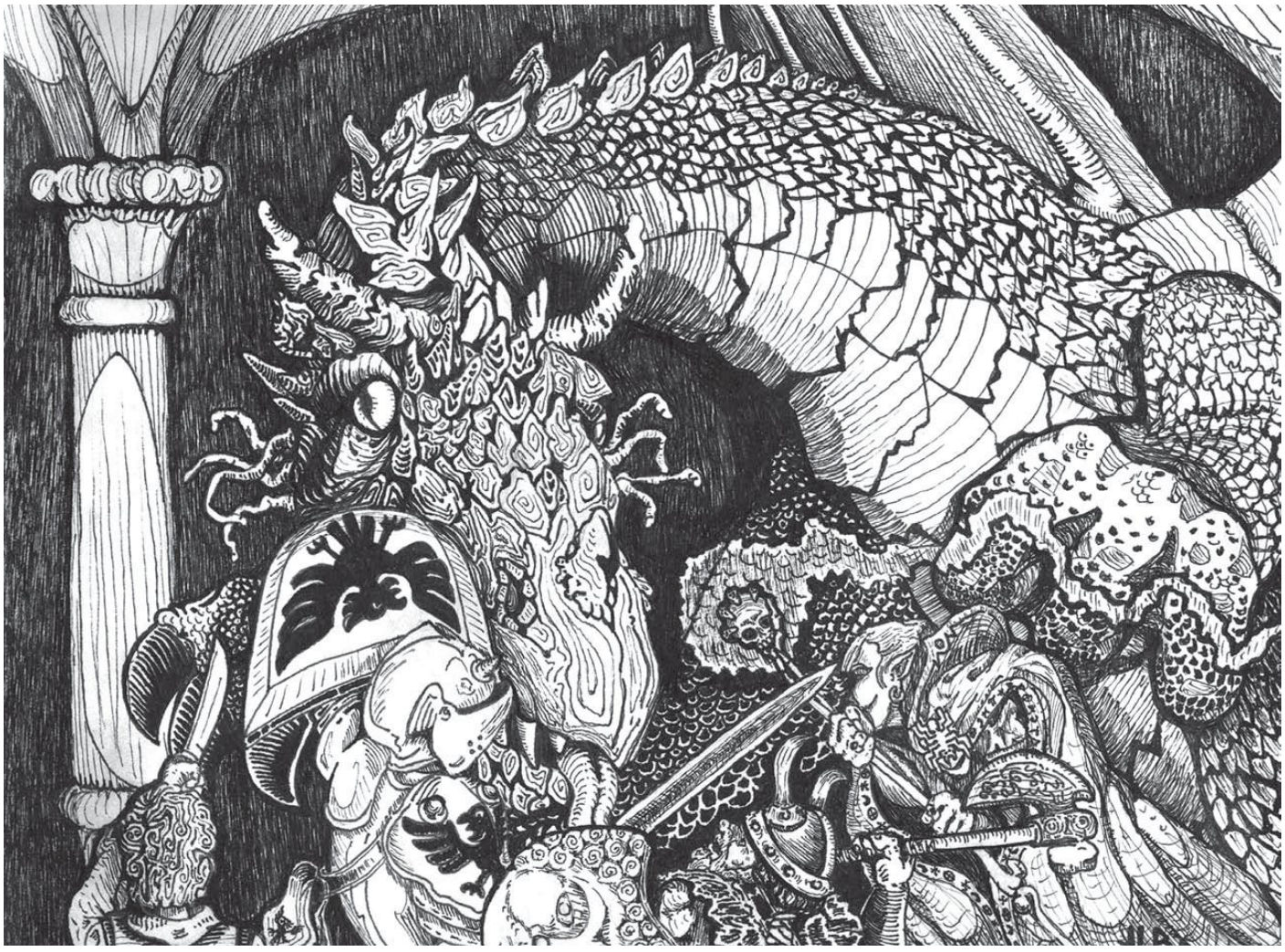
Les dragons sont, de bien des manières, les adversaires archétypaux dans les jeux compatibles avec OSRIC. Certains dragons sont suffisamment faibles pour que même un groupe de niveau relativement faible puisse avoir une chance de se battre contre un dragon — tandis que d'autres sont suffisamment puissants pour poser un problème même à un groupe de niveau élevé. Et même des groupes dont le niveau moyen est très élevé pourraient avoir des difficultés pour vaincre un couple, ou un groupe familial, de dragons anciens !

Les dragons sont de différentes couleurs. Dans de nombreuses campagnes, ces couleurs sont littérales — les dragons cracheurs de feu ont réellement toujours des écailles rouges — mais dans d'autres campagnes, ces couleurs peuvent être métaphoriques, ce qui permet alors (par exemple) d'avoir un dragon "rouge" de couleur verte ou brune. Certaines campagnes donnent également la possibilité d'avoir des dragons ayant plus de 8 pv par dé de vie, ce qui rend possible des dragons possédant des DV basés sur des d10, des d12, voire plus encore.

Il existe certains traits qui sont généralement partagés par tous les dragons, quels que soient leur couleur et leur alignement. Premièrement, si un dragon se voit proposer un affrontement formel, il acceptera parfois de se battre jusqu'à ce qu'il soit soumis plutôt que mort. Le MJ doit décider de la probabilité que le dragon accepte un tel affrontement et des conditions qui s'y appliquent, puisqu'elles dépendront de la nature de l'affrontement et de l'alignement du dragon. Deuxièmement, les dragons deviennent plus puissants en vieillissant. En général, un dragon nouveau-né devrait se voir accorder 1 pv par dé de vie, tandis qu'un dragon très ancien (c.-à-d. au-delà de 400 ans d'âge) en aura 8. Troisièmement, les dragons irradient une aura d'effroi (comme le sort de magicien de niveau 4 du même nom) qui affectera les créatures inférieures au niveau 5, à moins qu'elles ne réussissent un jet de sauvegarde contre la magie. Enfin, les dragons ayant 5 pv ou plus par dé de vie bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets de sauvegarde par pv/dé au-delà de 4. Ainsi, par exemple, un dragon ancien possédant 8 pv par dé de vie aura un bonus de +4 à ses jets de sauvegarde.

Dragon d'airain

Fréquence :	Peu commun
Nbre rencontré :	1d4
Taille :	Grande (9 mètres de long)
Déplacement :	36 m / vol 72 m (AA : niveau II)
Classe d'armure :	3
Dés de vie :	6 à 8
Attaques :	3
Dégâts :	1d4/1d4/4d4
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	25%
Intelligence :	Elevée
Alignement :	Chaotique bon ou chaotique neutre
Niveau/PX :	Variable



Les dragons bleus du désert doivent se battre contre leurs mortels rivaux, les dragons d'airain, car ils affectionnent les mêmes cavernes arides. Contrairement aux dragons bleus, les dragons d'airain ne sont pas des tueurs brutaux, mais il arrive parfois que leur nature bienveillante soit submergée par des accès de cupidité et d'intérêt personnel.

Les dragons d'airain sont parfois (30%) capables de parler, seulement parfois (30%) capables de lancer des sorts, mais souvent (50%) endormis. Si le dragon est endormi, il y a 1 chance sur 6 pour qu'il se réveille en présence des aventuriers. Parfois, également, les dragons font semblant de dormir.

Si un dragon d'airain peut lancer des sorts, il gagne des sorts comme s'il était un magicien dont le niveau serait égal à la moitié de sa catégorie d'âge.

Le souffle d'un dragon d'airain est soit un cône de gaz anesthésiant (21 m × 6 m), soit un nuage de gaz effrayant (12 × 15 m × 6 m). Toute créature prise dans la zone d'effet de ce souffle doit effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas s'endormir profondément ou pour ne pas s'enfuir à toutes jambes (la durée de chacun de ces effets est de 10 minutes). Les jets de sauvegarde effectués contre le souffle d'un petit dragon bénéficient d'un bonus de +2, mais un malus de –2 s'applique à ceux contre le souffle d'un grand dragon.

Trésors : (pour un individu typique) 5d6×1 000 pc (25%), 1d100×1 000 pa (40%), 1d4×10 000 pe (40%), 1d6×10 000 po (55%), 5d10×100 pp (25%), 1d100 pierres précieuses (50%), 1d4×10 bijoux (50%), 4 objets magiques plus 1 potion et 1 parchemin (15%).

Dragon d'argent

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Grande (14,40 mètres de long)
Déplacement : 27 m / vol 72 m (AA : niveau II)
Classe d'armure : –1
Dés de vie : 9 à 11
Attaques : 3
Dégâts : 1d6/1d6/5d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 55%
Intelligence : Exceptionnelle
Alignement : Loyal bon
Niveau/PX : Variable

Vivant dans des endroits hauts perchés comme les sommets des montagnes, ou, comme les dragons d'or, parmi les nuages, les dragons d'argent incarnent les vertus de la loi et du bien. Ils s'intéressent aux agissements de l'homme et utilisent souvent des pouvoirs de métamorphose pour surveiller, observer et aider les gens. Cependant, ils préfèrent établir leurs tanières dans des endroits isolés, loin des yeux indiscrets, et placent donc les entrées de leurs tanières dans des lacs ou dans des étangs. Qui plus est, ils ont conscience que leurs vastes trésors sont des cibles tentantes pour les aventuriers d'alignement mauvais, voire même pour ceux d'alignement neutre.

Les dragons d'argent sont généralement (75%) capables de parler et, s'ils savent parler, sont généralement (75%) capables de lancer des sorts. A l'occasion (15%), ils peuvent être endormis. Si le dragon est endormi, il y a 1 chance sur 6 pour qu'il se réveille en présence des aventuriers. Parfois, également, les dragons font semblant de dormir.

Un dragon d'argent gagne des sorts comme s'il était un magicien dont le niveau serait égal à sa catégorie d'âge.

Le souffle d'un dragon d'argent est soit un cône de froid (comme celui d'un dragon blanc), soit un nuage de gaz paralysant (comme un dragon vert, sauf que ceux qui ratent leur jet de sauvegarde sont paralysés pendant 3d4 tours), au choix du dragon. Le dragon peut utiliser ses souffles jusqu'à trois fois par jour.

Trésors : (pour un individu typique) 5d6×1 000 pc (25%), 1d100×1 000 pa (40%), 1d4×10 000 pe (40%), 1d6×10 000 po (55%), 5d10×100 pp (25%), 1d100 pierres précieuses (50%), 1d4×10 bijoux (50%), 4 objets magiques plus 1 potion et 1 parchemin (15%), 1d4 parchemins (50%).

Dragon blanc

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Grande (7,20 mètres de long)
Déplacement : 36 m / vol 90 m (AA : niveau II)
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 5 à 7
Attaques : 3
Dégâts : 1d4/1d4/2d8
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 30%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : Variable

Presque l'antithèse du dragon rouge flamboyant, voici venir du grand nord le dragon blanc flanqué de givre. Bien que ces dragons soient inférieurs à leurs cousins rouges tant en taille, qu'en puissance et en intelligence, ils n'en sont pas moins tout autant maléfiques.

Les dragons blancs sont rarement (20%) capables de parler, très rarement (5%) capables de lancer des sorts, mais fréquemment (60%) endormis. Si le dragon est endormi, il y a 1 chance sur 6 pour qu'il se réveille en présence des aventuriers. Parfois, également, les dragons font semblant de dormir.

Si un dragon blanc peut lancer des sorts, il gagnera des sorts comme s'il était un magicien dont le niveau serait égal à la moitié de sa catégorie d'âge. Ainsi, un dragon blanc ancien (âge 8) lancera des sorts comme un magicien de niveau 4.

Le souffle d'un dragon blanc est un cône de froid mortel de 15 mètres de long et de 7,5 mètres de diamètre à sa base. Il inflige un nombre de points de dégâts égal aux points de vie du dragon (mais un jet de sauvegarde contre les souffles permet de réduire ce montant de moitié). Le dragon peut utiliser son souffle jusqu'à trois fois par jour.

Trésors : (pour un individu typique) 1d12×1 000 pc (15%), 1d20×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d8×1 000 po (25%), 1d12 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (10%), 3 objets magiques plus 2d4 potions et 1 parchemin (25%).

Dragon bleu

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Grande (12,60 m de long)
Déplacement : 27 m / vol 72 m (AA : niveau II)
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 8 à 10
Attaques : 3
Dégâts : 1d6/1d6/3d8
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 50%
Intelligence : Très
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : Variable

Les déserts des terres méridionales sont les demeures des dragons bleus. Ces créatures redoutables vivent dans de vastes cavernes situées dans des terres arides, surgissant de ces cavernes pour fondre par surprise sur leurs ennemis et sur d'innocentes victimes.

Les dragons bleus sont souvent (60%) capables de parler, seulement parfois (30%) capables de lancer des sorts, mais parfois (30%) endormis. Si le dragon est endormi, il y a 1 chance sur 6 pour qu'il se réveille en présence des aventuriers. Parfois, également, les dragons font semblant de dormir.

Si un dragon bleu peut lancer des sorts, il gagne des sorts comme s'il était un magicien dont le niveau serait égal à sa catégorie d'âge.

Le souffle d'un dragon bleu est un éclair de foudre de 30 mètres de long et de 1,5 mètre de large. Il inflige un nombre de points de dégâts égal aux points de vie du dragon (mais un jet de sauvegarde contre les souffles permet de réduire ce montant de moitié). Le dragon peut utiliser son souffle jusqu'à trois fois par jour.

Trésors : (pour un individu typique) 5d6×1 000 pc (25%), 1d100×1 000 pa (40%), 1d4×10 000 pe (40%), 1d6×10 000 po (55%), 5d10×100 pp (25%), 1d100 pierres précieuses (50%), 1d4×10 bijoux (50%), 4 objets magiques plus 1 potion et 1 parchemin (15%), 2d4 potions (40%).

Dragon de bronze

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Grande (12,60 mètres de long)
Déplacement : 27 m / vol 72 m (AA : niveau II)
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 8 à 10
Attaques : 3
Dégâts : 1d6/1d6/4d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 45%
Intelligence : Exceptionnelle
Alignement : Loyal bon
Niveau/PX : Variable

Les dragons de bronze sont des reclus qui vivent dans les grottes des climats tempérés. Ils s'intéressent aux agissements de l'humanité et utilisent souvent des pouvoirs de métamorphose pour surveiller, observer et aider les gens. Cependant, ils préfèrent établir leurs tanières dans des endroits isolés, loin des yeux indiscrets, et placent donc les entrées de leurs tanières dans des lacs ou dans des étangs. Qui plus est, ils ont conscience que leurs vastes trésors sont des cibles tentantes pour les aventuriers d'alignement mauvais, voire même pour ceux d'alignement neutre.

Les dragons de bronze sont souvent (60%) capables de parler, sont souvent (60%) capables de lancer des sorts, mais seulement parfois (25%) endormis. Si le dragon est endormi, il y a 1 chance sur 6 pour qu'il se réveille en présence des aventuriers. Parfois, également, les dragons font semblant de dormir.

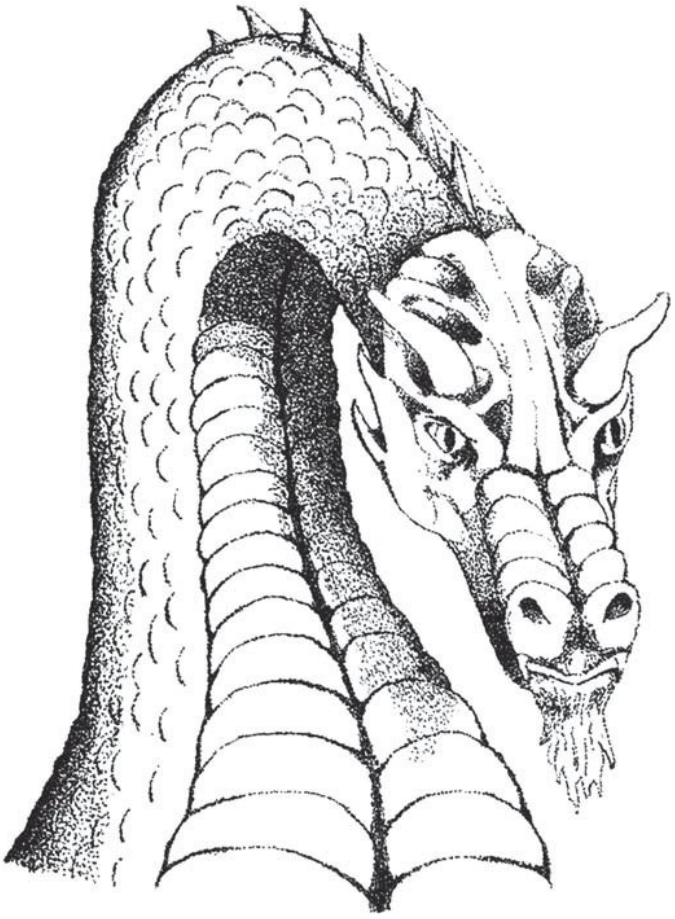
Si un dragon de bronze peut lancer des sorts, il gagne des sorts comme s'il était un magicien dont le niveau serait égal à sa catégorie d'âge.

Le souffle d'un dragon de bronze est un éclair de foudre de 30 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Il inflige un nombre de points de dégâts égal aux points de vie du dragon (mais un jet de sauvegarde contre les souffles permet de réduire ce montant de moitié). A la place de ce souffle, il peut également cracher un nuage de gaz répulsif (6 × 9 × 9 mètres) qui oblige toutes les créatures affectées à effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles pour ne pas être *repoussées* pendant 6 minutes. Le dragon peut utiliser ses souffles jusqu'à trois fois par jour.

Trésors : (pour un individu typique) 5d6×1 000 pc (25%), 1d100×1 000 pa (40%), 1d4×10 000 pe (40%), 1d6×10 000 po (55%), 5d10×100 pp (25%), 1d100 pierres précieuses (50%), 1d4×10 bijoux (50%), 4 objets magiques plus 1 potion et 1 parchemin (15%), 2d4 potions (40%), 1d4 parchemins (50%).

Dragon de cuivre

Fréquence : Peu commun à rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Grande (10,80 mètres de long)
Déplacement : 27 m / vol 72 m (AA : niveau II)
Classe d'armure : 1
Dés de vie : 7 à 9
Attaques : 3
Dégâts : 1d4/1d4/3d6+2
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 35%
Intelligence : Elevée
Alignement : Chaotique bon
Niveau/PX : Variable



Les dragons de cuivre vivent dans les mêmes climats que les dragons bleus.

Les dragons de cuivres sont souvent (45%) capables de parler, parfois (40%) capable de lancer des sorts, mais parfois (40%) endormis. Si le dragon est endormi, il y a 1 chance sur 6 pour qu'il se réveille en présence des aventuriers. Parfois, également, les dragons font semblant de dormir.

Si un dragon de cuivre peut lancer des sorts, il gagne des sorts comme s'il était un magicien dont le niveau serait égal à sa catégorie d'âge.

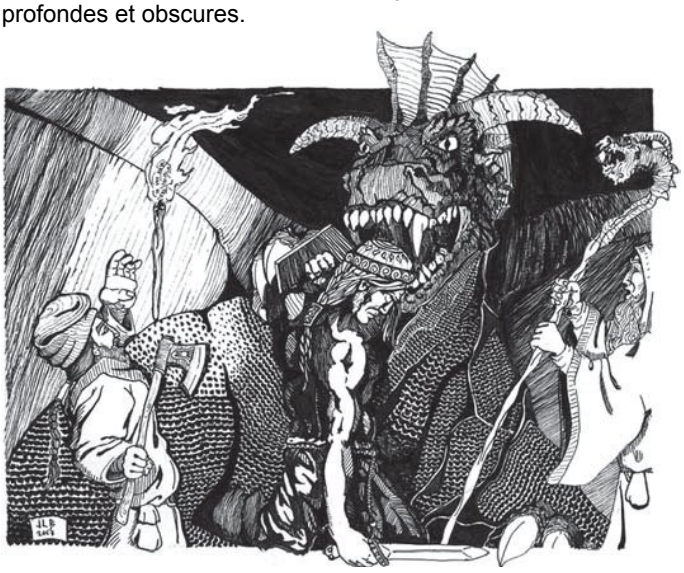
Le souffle d'un dragon de cuivre est un jet d'acide, comme celui d'un dragon noir, qui inflige un nombre de points de dégâts égal aux points de vie du dragon (mais un jet de sauvegarde contre les souffles permet de réduire ce montant de moitié). A la place de ce souffle, il peut également cracher un nuage de gaz ralentissant (6 × 9 × 9 mètres) qui oblige toutes les créatures affectées à effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles pour ne pas être *ralenties* (comme le sort *ralentissement*) pendant 6 minutes. Le dragon peut utiliser ses souffles jusqu'à trois fois par jour.

Trésors : (pour un individu typique) 5d6×1 000 pc (25%), 1d100×1 000 pa (40%), 1d4×10 000 pe (40%), 1d6×10 000 po (55%), 5d10×100 pp (25%), 1d100 pierres précieuses (50%), 1d4×10 bijoux (50%), 4 objets magiques plus 1 potion et 1 parchemin (15%), 2d4 potions (40%).

Dragon noir

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Grande (9 mètres de long)
Déplacement : 36 m / vol 72 m (AA : niveau II)
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 6 à 8
Attaques : 3
Dégâts : 1d4/1d4/3d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 30%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : Variable

Des champions vikings tels que Ragnar, Lodbrok et Sigurdr le Völsungar combattirent de redoutables dragons qui crachaient un venin corrosif et au contact mortel. Ces dragons sont de funestes dragons noirs. Les dragons noirs vivent principalement dans les marais, dans les marécages et dans les cavernes profondes et obscures.



Les dragons noirs sont seulement occasionnellement (30%) capables de parler, seulement rarement (10%) capables de lancer des sorts, mais souvent (50%) endormis. Si le dragon est endormi, il y a 1 chance sur 6 pour qu'il se réveille en présence des aventuriers. Parfois, également, les dragons font semblant de dormir.

Si un dragon noir peut lancer des sorts, il gagnera des sorts comme s'il était un magicien dont le niveau serait égal à la moitié de sa catégorie d'âge. Ainsi, un dragon noir ancien (âge 8) lancera des sorts comme un magicien de niveau 4.

Le souffle d'un dragon noir est un jet de venin corrosif et acide de 15 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Il inflige un nombre de points de dégâts égal aux points de vie du dragon (mais un jet de sauvegarde contre les souffles permet de réduire ce montant de moitié). Le dragon peut utiliser ce souffle jusqu'à trois fois par jour.

Trésors: (pour un individu typique) 5d6×1 000 pc (25%), 1d100×1 000 pa (40%), 1d4×10 000 pe (40%), 1d6×10 000 po (55%), 5d10×100 pp (25%), 1d100 pierres précieuses (50%), 1d4×10 bijoux (50%), 4 objets magiques plus 1 potion et 1 parchemin (15%).

Dragon d'or

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d3
Taille : Grande (16,20 mètres de long)
Déplacement : 36 m / vol 90 m (AA : niveau II)
Classe d'armure : –2
Dés de vie : 10 à 12
Attaques : 3
Dégâts : 1d8/1d8/6d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 65%
Intelligence : Génie
Alignement : Loyal bon
Niveau/PX : Variable

Souvent représentés à la manière des dragons sinueux des mythes orientaux, les dragons d'or incarnent les vertus de la loi et du bien, et sont généralement justes et bienveillants. Ils s'intéressent aux agissements de l'homme et utilisent souvent des pouvoirs de métamorphose pour surveiller, observer et aider les gens. Cependant, ils préfèrent établir leurs tanières dans des endroits isolés, loin des yeux indiscrets, et placent donc les entrées de leurs tanières dans des lacs ou dans des étangs. Qui plus est, ils ont conscience que leurs vastes trésors sont des cibles tentantes pour les aventuriers d'alignement mauvais, voire même pour ceux d'alignement neutre.

Les dragons d'or sont presque toujours (90%) capables de parler et, s'ils savent parler, sont toujours (100%) capables de lancer des sorts. A l'occasion (10%), ils seront endormis. Si le dragon est endormi, il y a 1 chance sur 6 pour qu'il se réveille en présence des aventuriers. Parfois, également, les dragons font semblant de dormir.

Un dragon d'or gagne des sorts comme s'il était un magicien dont le niveau serait égal à sa catégorie d'âge.

Le souffle d'un dragon d'or est soit un cône de feu (comme celui d'un dragon rouge), soit un nuage de gaz empoisonné (comme celui d'un dragon vert), au choix du dragon. Le dragon peut utiliser ces souffles jusqu'à trois fois par jour.

Trésors : (pour un individu typique) 5d6×1 000 pc (25%), 1d100×1 000 pa (40%), 1d4×10 000 pe (40%), 2d6×10 000 po (55%), 10d10×100 pp (25%), 7d20 pierres précieuses (50%), 1d6×10 bijoux (50%), 4 objets magiques plus 1 potion et 1 parchemin (15%), 2d4 potions (40%), 1d4 parchemins (50%).

Dragon rouge

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Grande (14,40 mètres de long)
Déplacement : 27 m / vol 72 m (AA : niveau II)
Classe d'armure : –1
Dés de vie : 9 à 11
Attaques : 3

Dégâts :	1d8/1d8/3d10
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	60%
Intelligence :	Exceptionnelle
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	Variable

Le dragon rouge archétypal est Smaug, tiré du roman *Bilbo le Hobbit*.

Les dragons rouges sont généralement (80%) capables de parler, parfois (40%) capables de lancer des sorts et parfois (20%) endormis. Si le dragon est endormi, il y a 1 chance sur 6 pour qu'il se réveille en présence des aventuriers. Parfois, également, les dragons font semblant de dormir.

Si un dragon rouge peut lancer des sorts, il le fera comme un magicien dont le niveau serait égal à sa catégorie d'âge. Ainsi, un dragon rouge de 6 points de vie par dé de vie lancera des sorts comme s'il était un magicien de niveau 6. En vertu de la nature magique de cette créature, celle-ci n'a pas besoin de composantes somatique (gestes avec les mains) ou matérielle pour lancer ses sorts — il lui suffit juste d'en prononcer les incantations.

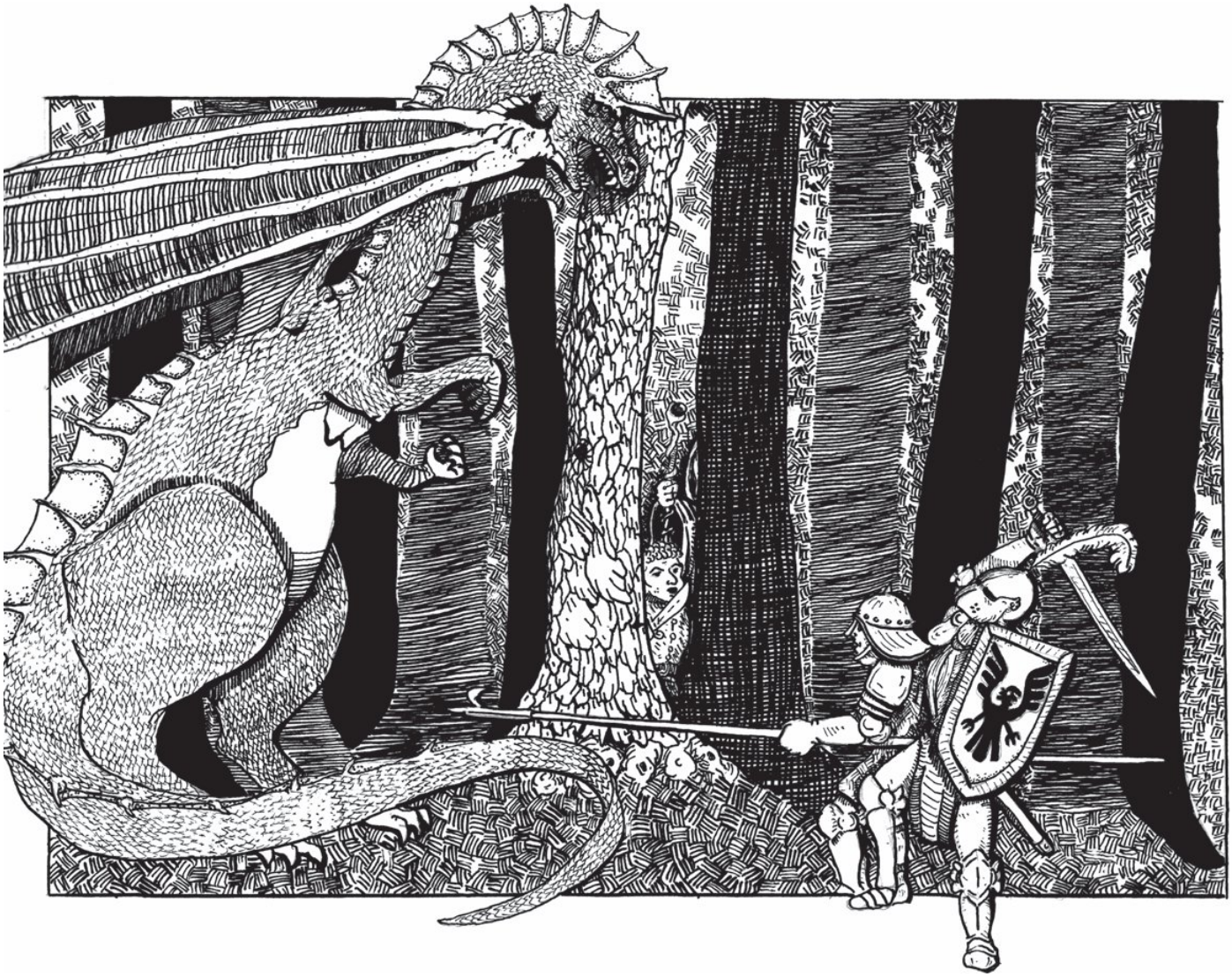
Le souffle d'un dragon rouge est un cône de flammes de 27 mètres de long et de 4,5 mètres de rayon à la base, jaillissant de la bouche de la créature. Il inflige un nombre de points de dégâts égal aux points de vie du dragon (mais un jet de sauvegarde contre les souffles permet de réduire ce montant de moitié). Le dragon peut utiliser ce souffle jusqu'à trois fois par jour.

Trésors : (pour un individu typique) 5d6×1 000 pc (25%), 1d100×1 000 pa (40%), 1d4×10 000 pe (40%), 1d6×10 000 po (55%), 5d10×100 pp (25%), 1d100 pierres précieuses (50%), 1d4×10 bijoux (50%), 4 objets magiques plus 1 potion et 1 parchemin (15%), 2d4 potions (40%), 1d4 parchemins (50%).

Dragon vert

Fréquence :	Rare
Nbre rencontré :	1d4
Taille :	Grande (10,80 mètres de long)
Déplacement :	27 m / vol 72 m (AA : niveau II)
Classe d'armure :	2
Dés de vie :	7 à 9
Attaques :	3
Dégâts :	1d6/1d6/2d10
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	40%
Intelligence :	Moyenne à très
Alignement :	Loyal mauvais
Niveau/PX :	Variable

Particulièrement réputés pour leur tempérament infect, que l'on dit être encore plus venimeux que leur souffle, les dragons verts préfèrent vivre dans des grottes ou dans des ruines situées à l'intérieur ou près des forêts.



Les dragons verts sont parfois (45%) capables de parler, rarement (20%) capables de lancer des sorts et parfois (40%) endormis. Si le dragon est endormi, il y a 1 chance sur 6 pour qu'il se réveille en présence des aventuriers. Parfois, également, les dragons font semblant de dormir.

Si un dragon vert peut lancer des sorts, il le fera comme un magicien dont le niveau serait égal à sa catégorie d'âge. Ainsi, un dragon vert de 6 points de vie par dé de vie lancera des sorts comme s'il était un magicien de niveau 6. En vertu de la nature magique de cette créature, celle-ci n'a pas besoin de composantes somatique ou matérielle pour lancer ses sorts — il lui suffit juste d'en prononcer les incantations.

Le souffle d'un dragon vert est un nuage de gaz toxique de 15 mètres de long, 12 mètres de large et 9 mètres de haut. Il inflige un nombre de points de dégâts égal aux points de vie du dragon (mais un jet de sauvegarde contre les souffles permet de réduire ce montant de moitié). Le dragon peut utiliser ce souffle jusqu'à trois fois par jour.

Trésors : (pour un individu typique) 5d6×1 000 pc (25%), 1d100×1 000 pa (40%), 1d4×10 000 pe (40%), 1d6×10 000 po (55%), 5d10×100 pp (25%), 1d100 pierres précieuses (50%), 1d4×10 bijoux (50%), 4 objets magiques plus 1 potion et 1 parchemin (15%), 2d4 potions (40%), 1d4 parchemins (50%).

DEMONS

Les démonologues ont identifié plusieurs classes de démons. Chaque classe de démon possède toute une variété de facultés surnaturelles puissantes. Les facultés partagées par tous les démons sont décrites ci-dessous. Pour plus de renseignements sur les démons, qu'ils soient classifiés ou non, reportez-vous aux descriptions individuelles de ces démons. Veuillez noter que la plupart des démons n'appartiennent pas aux cinq catégories répertoriées.

De nombreux démons possèdent les facultés magiques suivantes : *infravision* (comme le sort de magicien de niveau 3), *téléportation* (sans chances d'erreur) (comme le sort de magicien de niveau 5), *ténèbres*, *seuil* (comme le sort de magicien de niveau 9). Reportez-vous aux descriptions individuelles pour plus de détails.

Les démons peuvent voyager librement entre leurs propres plans d'origine et le Tartare, le Pandémonium et Hadès. Ils peuvent également parcourir le Plan astral à volonté. Cependant, ils ne peuvent pénétrer dans le Plan matériel primaire que s'ils sont invoqués à l'aide d'un sort (invocation, *seuil*, *souhait majeur*, etc.) ou de certains objets magiques.

Les démons sont tous extrêmement et définitivement chaotiques mauvais (voir "Alignement", page 23). La société démoniaque est hautement compétitive et donne toujours raison aux plus forts.

Au combat, les démons ne ressentent pas la peur et les moins intelligents d'entre eux attaqueront de façon stupide jusqu'à ce qu'ils soient tués.

Ils sont immunisés aux attaques de soumission et ils peuvent attaquer simultanément autant d'adversaires que leurs facultés le permettent.

De par leur nature suprêmement chaotique, les démons ne serviront jamais autrui de leur plein gré. S'ils sont contraints à servir par quelque moyen magique ou autre, ils chercheront toujours un moyen de tuer ou d'asservir leur maître ou bien, au minimum, de pervertir les termes de leur invocation. Bien que des démons puissent être invoqués par des PJ de niveau élevé, ils se montreront difficiles à contrôler. Les cercles thaumaturgiques protègent contre les démons, mais ils nécessitent une préparation et des matériaux de plus en plus complexes pour les démons les plus puissants. Souvent, les termes d'une invocation comportent soit une menace de punition, soit une récompense. Cela doit être soigneusement pris en compte par le MJ en cours de jeu et doit toujours comporter un élément de risque pour l'invocateur.

Les démons sont repoussés par les artéfacts d'alignement bon et par les autres objets saints puissants.

Dans le Plan matériel primaire, les démons peuvent être intimidés par les clercs de niveau 8 ou plus et par les paladins de niveau 11 ou plus.

Les démons sont souvent rencontrés dans les plans Astral et Ethéré, où ils peuvent être attirés par les auras des voyageurs astraux ou éthérés. En raison de la fréquente présence démoniaque dans ces plans, le simple fait de prononcer le nom d'un démon en particulier peut (5%) pousser les démons à poursuivre celui qui a osé prononcer ce nom. A moins que les invocateurs ne soient préparés à se défendre contre une telle éventualité, ils devraient être mis en garde contre le fait que les démons préfèrent tuer ou emprisonner leurs victimes sur leur propre plan.

Par nature, les démons sont capables de comprendre n'importe quelle langue. Tous les démons dont l'intelligence est au minimum moyenne sont également capables, par nature, de parler n'importe quelle langue.

La vulnérabilité des démons faces à différentes formes d'attaques est indiquée dans le tableau suivant :

Forme d'attaque	Dégâts reçus
Acide	Dégâts normaux
Argent	Pas de dégâts supplémentaires (en fonction du type normal de l'arme)
Armes en fer	Dégâts normaux
Electricité (*foudre*)	½ dégâts
Feu (souffle de dragon, *boule de feu*)	½ dégâts
Froid	½ dégâts
Gaz empoisonné (*nuage létal*)	½ dégâts
Poison	Dégâts normaux
Projectile magique	Dégâts normaux

Babau

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d3 ou 1d6 (dans les Abysses)
Taille : Taille humaine (2,10 mètres)
Déplacement : 45 m
Classe d'armure : –3
Dés de vie : 7+14
Attaques : 2 griffes/1 morsure ou 1 arme
Dégâts : 1d4+1/1d4+1/2d4 ou par arme +7
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 50%
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Très
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 8 / 2 000+12/pv

Les babaus sont également connus par les démonologues sous les noms de démons cornus ou démons osseux. Ils mesurent environ 2,10 mètres de haut et ressemblent à des squelettes recouverts d'une peau noire ayant l'aspect du cuir. Les pieds, les mains griffues et la tête d'un babau sont démesurées et leurs dimensions sont presque celles des pieds, des mains et de la tête d'un géant des collines. Une corne crochue part de la base de son crâne.

Ces démons sont réputés pour leur intelligence malicieuse et pour leur Force (19). Au combat, ils préfèrent utiliser n'importe quelle sorte d'armement, si cela est à leur avantage. Au cœur de la bataille, leur corps sécrète un ichor vaseux de couleur rouille qui réduit les dégâts des armes de corps-à-corps de moitié, car les coups glissent alors sur cette substance. Leur

mode d'attaque typique consiste à sauter sur leurs victimes prises au dépourvues et situées en contrebas.

Les babaus sont immunisés aux armes et aux projectiles normaux. Les armes en fer leur infligent un bonus de +2 points de dégâts car le fer brûle leur peau. Les armes magiques sont elles aussi efficaces contre eux, mais elles ne bénéficient pas de ce bonus de +2.

Les babaus peuvent utiliser *ténèbres* à volonté (rayon de 1,50 mètre) et bénéficient des mêmes facultés qu'un voleur de niveau 9.

Ils bénéficient également des facultés suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté, mais une seule à la fois, comme un lanceur de sorts de niveau 14 : *effroi* (au contact seulement, sinon comme le sort de magicien de niveau 4), *lévitation* (comme le sort de magicien de niveau 2), *vol* (comme le sort de magicien de niveau 3), *dissipation de la magie* (comme le sort de magicien de niveau 3), *aumétamorphose* (comme le sort de magicien de niveau 4), *métal brûlant* (comme le sort de druide de niveau 2) et *seuil* (comme le sort de magicien de niveau 9) pour appeler un autre babau (25% de chances de réussite). Enfin, toute créature située à moins de 6 mètres qui plonge son regard dans celui d'un babau doit effectuer un jet de sauvegarde contre les "sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée" pour ne pas subir les effets d'un *rayon d'affaiblissement* (comme le sort de magicien de niveau 2).

Les babaus sont méprisés par les démons de classe A, B et C. Les démons de classe D haïssent tout particulièrement les groupes de babaus et les chassent pour se repaître de leur chair.

Trésors : S'ils sont rencontrés dans leur tanière, les babaus y auront amassé un trésor composé de 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%) et 1d3 bijoux (20%). De plus, ils peuvent (10%) avoir 1d2 objets magiques.

Démon de classe A *(Vrock)*

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 1d3 ou 1d6 (dans les Abysses)
Taille : Grande
Déplacement : 36 m / vol 54 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : 0
Dés de vie : 8
Attaques : 2 serres/2 griffes/1 morsure
Dégâts : 1d4/1d4/1d8/1d8/1d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 50%
Dans la tanière : 5%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 7 / 1 275+10/pv

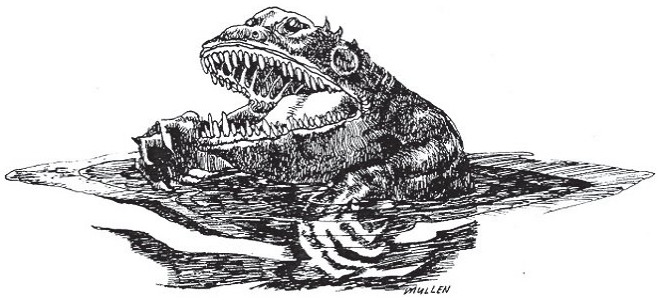
On considère que les vrocks sont l'une des formes les plus faibles de démons. Ils ressemblent à un croisement hideux entre un vautour et un humanoïde. Ils ne sont pas plus forts que la normale et peuvent être blessés à l'aide d'armes de corps-à-corps et de projectiles normaux. Comme tous les démons, ils peuvent utiliser *ténèbres*, mais seulement dans un rayon de 1,50 mètre. Ils possèdent également les facultés spéciales suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté : *détection de l'invisibilité* (objets uniquement, sinon comme le sort de magicien de niveau 2), *seuil* pour appeler un autre vrock (10% de chances de réussite) et *télékinésie* (comme le sort de magicien de niveau 5, jusqu'à 100 kg).

Les vrocks sont particulièrement stupides et l'on ne peut normalement pas marchander avec eux. Cependant, ils adorent les pierres précieuses et les bijoux, et apprécient également de se repaître de la chair des hommes.

Trésors : S'ils sont rencontrés dans leur tanière, ils y auront amassé un trésor composé de 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d3×1 000 po (25%), 1d8 pierres précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%) et peut-être un objet magique (10%).

Démon de classe B *(Hezrou)*

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 1d3 ou 1d6 (dans les Abysses)
Taille : Grande
Déplacement : 18 m / bonds 36 m
Classe d'armure : –2
Dés de vie : 9
Attaques : 2 griffes/1 morsure
Dégâts : 1d3/1d3/4d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 55%
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 8 / 2 000+12/pv



Légèrement plus petits que les vrocks, les hezrous ressemblent à des crapauds répugnants pourvus de bras humanoïdes. Ils sont vulnérables aux armes de corps-à-corps et aux projectiles normaux. Ils peuvent utiliser *ténèbres* à volonté et dans un rayon de 4,5 mètres. Ils possèdent également les facultés spéciales suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté, mais une seule à la fois : *effroi* (comme le sort de magicien de niveau 4), *lévitation* (comme le sort de magicien de niveau 2), *détection de l'invisibilité* (objets uniquement, sinon comme le sort de magicien de niveau 2), *télékinésie* (comme le sort de magicien

de niveau 5, jusqu'à 150 kg) et *seuil* (comme le sort de magicien de niveau 9) pour appeler un autre hezrou (20% de chances de réussite).

Sans hésitation, les hezrous et les vrocks s'affronteront les uns les autres et ils partagent tous deux le même amour pour la chair humaine.

Trésors : S'ils sont rencontrés dans leur tanière, les hezrous y auront entreposé une pile de trésors composée de 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%) et 1d3 bijoux (20%). De plus, ils peuvent (10%) avoir 1d2 objets magiques aléatoires.

Démon de classe C *(Glabrezu)*

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d3 ou 1d6 (dans les Abysses)
Taille : Grande
Déplacement : 27 m
Classe d'armure : –4
Dés de vie : 10
Attaques : 2 pinces/2 griffes/1 morsure
Dégâts : 2d6/2d6/1d3/1d3/1d4+1
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 60%
Dans la tanière : 15%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 8 / 2 400+14/pv

Ces démons musclés ont une tête cornue qui ressemble à celle d'un chien et leur large torse comporte quatre bras : 2 sont pourvus de pinces tranchantes et les 2 autres comportent des mains. Les glabrezus sont vulnérables aux armes de corps-à-corps et aux projectiles normaux. A volonté, ils peuvent utiliser *ténèbres* dans un rayon de 3 mètres. De plus, ils peuvent utiliser les facultés suivantes à volonté, mais une seule à la fois : *effroi* (comme le sort de magicien de niveau 4), *lévitation* (comme le sort de magicien de niveau 2), *pyrotechnie* (comme le sort de magicien de niveau 2), *autométamorphose* (comme le sort de magicien de niveau 4), *télékinésie* (comme le sort de magicien de niveau 5, jusqu'à 200 kg) et *seuil* (comme le sort de magicien de niveau 9) pour appeler un autre démon de classe A à C (30% de chances de réussite).

Trésors : S'ils sont rencontrés dans leur tanière, les glabrezus y auront caché un trésor composé de 1d8×1 000 pc (10%), 1d12×1 000 pa (15%), 1d8×1 000 pe (15%), 1d6×1 000 po (50%), 1d10 pierres précieuses (30%), 1d6 bijoux (25%) et 3 objets magiques aléatoires, dont une potion (15%).

Démon de classe D *(Nalfeshnie et autres)*

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d3 ou 1d6 (dans les Abysses)
Taille : Grande
Déplacement : 27 m / vol 36 m (AA : niveau II)
Classe d'armure : –1
Dés de vie : 11
Attaques : 1 griffe/1 morsure
Dégâts : 1d4/2d4
Attaques spéciales : +2 au toucher, voir ci-dessous
Défenses spéciales : Touché par des armes magiques +1 ou plus
Résistance à la magie : 65%
Dans la tanière : 15%
Intelligence : Très
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 9 / 3 000+16/pv

Les démons de classe D sont tout particulièrement maléfiques. Le haut de leur corps est celui d'un gorille et le bas de leur corps est celui d'un sanglier à sabots fourchus. Ils sont également dotés de petites ailes garnies de plumes, mais elles semblent sous-dimensionnées en comparaison de leur corpulence. A la différence des démons de classe A à C, ces démons sont immunisés aux armes normales et doivent donc être attaqués à l'aide d'armes magiques. A l'instar des autres démons, ils peuvent utiliser *ténèbres* à volonté (rayon de 3 mètres). Leurs autres facultés, qu'ils peuvent utiliser à volonté, mais une seule à la fois, sont : *force fantasmagorique améliorée* (comme le sort d'illusionniste de niveau 2), *effroi* (comme le sort de magicien de niveau 4), *lévitation* (comme le sort de magicien de niveau 2), *détection de la magie* (comme le sort de magicien de niveau 1), *compréhension des langues* (comme le sort de magicien de niveau 1), *dissipation de la magie* (comme le sort de magicien de niveau 3), *autométamorphose* (comme le sort de magicien de niveau 4), *télékinésie* (comme le sort de magicien de niveau 5, jusqu'à 250 kg), *holographie* (comme le sort de magicien de niveau 6), *symbole de terreur* ou *de discorde* (comme le sort de magicien de niveau 8) et *seuil* (comme le sort de magicien de niveau 9) pour appeler un démon de classe A à D (classe aléatoire, 60% de chances de réussite).

Certains démons de classe D ont leurs propres noms tenus secrets, ce qui leur vaut 90% de chances de répondre à une invocation si l'un de ces noms est prononcé. Les invocateurs doivent être préparés à faire d'impressionnantes promesses de trésors, d'objets magiques ou de sacrifices vivants lorsqu'ils invoquent un démon de classe D, surtout lorsqu'ils prononcent le nom de l'un d'entre eux. Il ne faut pas non plus oublier que ces démons aiment tout particulièrement se repaître de chair et de sang humains.

Trésors : Dans les Abysses, ces démons conservent les trésors qu'ils ont acquits en offrant leurs services ou par toute autre moyen. Le trésor amassé par n'importe quel nalfeshnie individuel sera composé de 1d10×1 000 pc (5%), 1d12×1 000 pa (15%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d8×1 000 po (25%), 1d12 pierres précieuses (15%) et 1d8 bijoux (10%). De

plus, il y a 25% de chances pour qu'il possède 3 objets magiques aléatoires et 1 parchemin.

Démon de classe E *(Marilith et autres)*

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d3 ou 1d6 (dans les Abysses)
Taille : Grande
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : –7
Dés de vie : 7+7
Attaques : 6 bras/1 constriction
Dégâts : 2d4 (×6)/1d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Touché par des armes magiques +1 ou plus
Résistance à la magie : 80%
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Elevée
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 9 / 3 000+12/pv

Même parmi les démons, les mariliths sont réputés pour leur nature cruelle et désagréable ; ces démons sont tous de genre féminin. Au-dessus de la taille, ils ressemblent à des femmes humaines dotées de six bras et dont la couleur de peau varie entre un violet sombre et un vert putrescent. Mais au-dessous de la taille, ils ont le corps lové d'un gros serpent. Au corps-à-corps, ils préfèrent manier toute une variété d'épées et de haches de bataille barbelées et crochues, ainsi qu'enserrer leur proie dans les puissants anneaux de leur queue serpentine.

A l'instar de leurs congénères démoniaques, ils peuvent utiliser *ténèbres* à volonté (1,50 mètre de rayon). Ils possèdent les facultés supplémentaires suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté, mais une seule à la fois : *charme-personnes* (comme le sort de magicien de niveau 1), *lévitation* (comme le sort de magicien de niveau 2), *compréhension des langues* (comme le sort de magicien de niveau 1), *détection de l'invisibilité* (objets uniquement, sinon comme le sort de magicien de niveau 2), *pyrotechnie* (comme le sort de magicien de niveau 2), *autométamorphose* (comme le sort de magicien de niveau 4), *holographie* (comme le sort de magicien de niveau 6) et *seuil* (comme le sort de magicien de niveau 9) pour appeler un autre démon (50% de chances de réussite). Utilisez le tableau suivant pour déterminer la classe du démon qui est invoqué :

d%	Classe du démon
01-30	Classe A
31-55	Classe B
56-70	Classe C
71-85	Classe D
86-00	Classe F

Tous les démons de classe E ont des noms personnels et secrets que l'on peut utiliser pour les invoquer et marchander avec eux, à la manière des démons de classe D. L'on sait que ces démons préfèrent, comme moyen de paiement, le sacrifice de puissants combattants masculins.

Trésors : Sur leur plan d'origine, ces démons stockent les trésors qu'ils ont acquits en offrant leurs services ou par toute autre moyen. Leur cachette recèlera 10d4×1 000 po (50%), 1d20×100 pp (50%), 5d4 pierres précieuses (30%), 1d10 bijoux (10%) et 4 objets magiques aléatoires et 1 parchemin (35%).

Démon de classe F *(Balor et autres)*

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d3 ou 1d6 (dans les Abysses)
Taille : Grande
Déplacement : 18 m / vol 45 m (AA : niveau III)
Classe d'armure : –2
Dés de vie : 8+8
Attaques : 1 morsure
Dégâts : 1d12+1
Attaques spéciales : Fouet enflammé (3d6)
Défenses spéciales : Touché par des armes magiques +1 ou plus
Résistance à la magie : 75%
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Elevée
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 9 / 3 600+12/pv

L'on rapporte qu'il n'existe que six démon appartenant à cette classe, chacun étant doté de son propre nom secret. Au combat, ils manient des épées +1 massives et un chat-à-neuf-queues (fouet à neuf lanières) qu'ils utilisent pour attirer leurs victimes dans les flammes qui les nimbent en permanence. Chaque round, il y a 4 chances sur 6 pour qu'ils utilisent leur fouet. Les victimes qui ratent un jet de sauvegarde contre les "sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée" sont brûlées par ces flammes et subissent 4d6 points de dégâts supplémentaires.

Les *ténèbres* qu'ils peuvent utiliser à volonté ont un rayon de 3 mètres. De plus, ils possèdent plusieurs autres facultés, qu'ils peuvent utiliser à volonté, mais une seule à la fois : *effroi* (comme le sort de magicien de niveau 4), *détection de la magie* (comme le sort de magicien de niveau 1), *lecture de la magie* (comme le sort de magicien de niveau 1), *compréhension des langues* (comme le sort de magicien de niveau 1), *détection de l'invisibilité* (objets uniquement, sinon comme le sort de magicien de niveau 2), *pyrotechnie* (comme le sort de magicien de niveau 2), *dissipation de la magie* (comme le sort de magicien de niveau 3), *suggestion* (comme le sort de magicien de niveau 3), *télékinésie* (comme le sort de magicien de niveau 5, jusqu'à 300 kg), *symbole de terreur*, *de discorde*, *de sommeil* ou *d'étourdissement* (comme le sort de magicien de niveau 8) et *seuil* (comme le sort de magicien de niveau 9) pour appeler un démon de classe C (80%) ou de classe D (20%) avec 70% de chances de réussite.

Invoquer des démons de classe F nécessite des offrandes significatives ou bien des promesses de services ou de

sacrifices futurs. Si la négociation est réussie, ils peuvent être persuadés d'aider l'invocateur ou son groupe d'associés pendant un certain temps. Mais dans tous les cas, ces démons essaieront toujours de brimer et d'intimider leurs maîtres, dans le but d'usurper le commandement, pour lequel ils éprouvent un attrait certain. De nombreux autres monstres et démons chaotiques mauvais sont attirés par l'aura de mal charismatique qui entoure les démons de classe F ; pour cette raison, on les rencontre souvent aux premières lignes des hordes maléfiques.

Trésors : S'ils sont rencontrés dans leur tanière, ils posséderont une cachette renfermant les trésors suivants : 1d20×1 000 pa (10%), 1d12×1 000 pe (15%), 1d10×1 000 po (40%), 1d8×100 pp (35%), 3d10 pierres précieuses (20%) et 1d10 bijoux (10%). Ils peuvent (30%) également avoir 1 potion, 1 parchemin et 3 autres objets magiques (mais pas d'armes).

Démonette

Fréquence :	Rare
Nbre rencontré :	1
Taille :	Taille humaine
Déplacement :	36 m / vol 36 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	6+1d6
Attaques :	1
Dégâts :	Par type d'arme + bonus de Force
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Touché par des armes en fer ou par des armes magiques +1 ou plus
Résistance à la magie :	30%
Dans la tanière :	15%
Intelligence :	Très à génie
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	9 / 4 050+14/pv

Les démonettes sont le résultat des unions entre des succubes et des humains mâles. Leur apparence varie d'un individu à l'autre, mais leurs vestiges de cornes et leurs petites ailes de chauve-souris en cuir trahissent leur héritage démoniaque. La plupart d'entre eux préfèrent leur mère démoniaque et se complaisent dans leur alignement chaotique mauvais. Mais une minorité (20%) font preuve de penchants moins démoniaques ; néanmoins, ils ne peuvent jamais être ni loyaux, ni bons.

Les démonettes sont invulnérables aux armes de corps-à-corps et aux projectiles normaux. Seul le fer et les armes magiques peuvent les blesser. Les démonettes ont une classe d'armure naturelle de base égale à 5, mais le port d'une armure ordinaire ne peut pas l'améliorer. Les armures magiques et les autres protections accordent seulement leur bonus, à moins que l'armure ne soit meilleure qu'une CA 5, auquel cas les pleins bénéfices de l'armure sont obtenus. De plus, à l'instar des humains, les démonettes peuvent avoir un bonus dû à un score de Dextérité élevé.

Au corps-à-corps, les démonettes peuvent manier n'importe quel type d'arme, quelles que soient les restrictions imposées par leur classe (reportez-vous aux facultés de lanceurs de sorts, ci-dessous).

Toutes les démonettes possèdent les facultés spéciales suivantes, qu'elles peuvent utiliser trois fois par jour, comme un magicien de niveau 12 : *charme-personnes* (comme le sort de magicien de niveau 1), *E.S.P.* (comme le sort de magicien de niveau 2), *autométamorphose* (formes humanoïdes uniquement, sinon comme le sort de magicien de niveau 4) et *suggestion* (comme le sort de magicien de niveau 3). De plus, elles peuvent utiliser *porte dimensionnelle* (comme le sort de magicien de niveau 4) une fois par jour.

Seulement 25% de toutes les démonettes ont un niveau d'intelligence égal à Génie. Ces démonettes sont capables de mémoriser et de lancer des sorts comme des magiciens de niveau 1 à 12 (1d12 pour déterminer le niveau précis). Ces facultés de lanceur de sorts viennent en supplément de leurs autres facultés innées, détaillées ci-dessus.

Enfin, comme leurs parentes succubes, les démonettes sont capables d'absorber l'énergie vitale de leurs victimes, d'un simple contact (un jet pour toucher est nécessaire lors d'un combat). Chaque contact absorbe 1d8 points de vie à la victime et ajoute 1d4 points de vie à la démonette.

Les démonettes possèdent également une infravision supérieure dont la portée est de 36 mètres.

Trésors : En temps normal, les démonettes ne s'intéressent pas aux pièces. Par contre, elles adorent les pierres précieuses, les bijoux et les objets magiques. Si elle est rencontrée dans sa tanière, une démonette y aura établi une cachette contenant 1d4 parchemins aléatoires (50%), 2d4 potions aléatoires (40%), 1d8×10 pierres précieuses (90%), 5d6 bijoux (80%) et 1d6 autres objets magiques aléatoires (mais ni potions, ni parchemins, 70%).

Démoniaque

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	1
Taille :	Taille humaine à Grande
Déplacement :	45 m
Classe d'armure :	6
Dés de vie :	5 à 8 (1d4+4)
Attaques :	2
Dégâts :	Par type d'arme + bonus de Force
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	5% à 20%
Dans la tanière :	Voir ci-dessous
Intelligence :	Basse à exceptionnelle
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	7 / 1 275+10/pv

Scores des caractéristiques d'un démoniaque :

Force	1d3+16	Intelligence	1d8+8
Dextérité	1d8+12	Sagesse	3d6

Les démoniaques sont le résultat des accouplements entre des démons majeurs et des femmes humaines (cf. "Démonette"). Pour cette raison, chacun d'entre eux est légèrement différent des autres, en fonction de sa parenté. En général, les démoniaques sont forts et solidement charpentés. Normalement, ils auront aussi plusieurs autres caractéristiques démoniaques, comme des vestiges de cornes, des barbelures ou une peau écailleuse.

Les démoniaques ont une classe d'armure naturelle de base égale à 6, mais le port d'une armure ordinaire ne peut pas

l'améliorer. Les armures magiques et les autres protections accordent seulement leur bonus, à moins que l'armure ne soit meilleure qu'une CA 6, auquel cas les pleins bénéfices de l'armure sont obtenus. De plus, à l'instar des humains, les démoniaques peuvent avoir un bonus dû à un score de Dextérité élevé. En vertu de leur parenté, les démoniaques sont invulnérables aux armes en argent. Par contre, ils peuvent être blessés par les armes normales et les armes magiques, tandis que les armes en fer leur infligent le double des dégâts normaux.

Tous les démoniaques ont l'infravision. Ils sont également capables de communiquer avec les démons.

Les démoniaques peuvent devenir clercs et atteindre un niveau maximum dans cette classe égal à leur nombre de dés de vie (vénérant alors un archi-démon ou quelque autre divinité mauvaise). Si leur intelligence le leur permet, les démoniaques peuvent devenir magiciens, bien qu'ils ne puissent alors pas dépasser le niveau 5 dans cette classe. Ils peuvent également choisir de devenir voleur ou assassin, jusqu'à un niveau maximum égal à leurs dés de vie.

Trésors : Comme pour les démonettes, mais le MJ doit relancer les dés dans le cas des objets qui ne correspondent pas à la(aux) classe(s) du démoniaque. Si le second jet de dés indique un objet que le démoniaque ne peut toujours pas utiliser, il devra alors le conserver quand même.

Dretch

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 2d4 ou 5d4 (dans les Abysses)
Taille : Petite
Déplacement : 27 m
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 4
Attaques : 2 griffes/1 morsure
Dégâts : 1d4/1d4/1d4+1
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 30%
Dans la tanière : 15%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 4 / 175+4/pv

Les dretchs sont les plus faibles de tous les démons. Leur apparence est presque comique : un corps grassouillet, affublé de bras et de jambes maigres et dégingandés. Leur tête trapue est chauve et ils ont un visage stupide qui dégoûte de bave.

Les dretchs attaquent généralement en hordes, utilisant aveuglément leurs dents et leurs griffes. Ils possèdent également les facultés spéciales suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté, mais une seule à la fois : *ténèbres* (rayon de 1,50 mètre), *peur* (comme le sort de magicien de niveau 2), *télékinésie* (comme le sort de magicien de niveau 5, jusqu'à 25 kg) et *seuil* (comme le sort de magicien de niveau 9) pour appeler un démon de classe A (15% de chances de réussite). En outre, une seule fois par jour, ils peuvent utiliser un *nuage puant* (comme le sort de magicien de niveau 2) et faire une *téléportation* sans erreur (comme le sort de magicien de niveau 5, mais sans aucune chance d'erreur).

Trésors : Les dretchs ne sont pas suffisamment intelligents pour amasser des trésors en communauté. Mais, individuellement, ils portent quelques pièces sur eux, comme suit : 3d8 pc, 3d6 pa, 2d6 pe et 2d4 po.

Ekivu *(mouche-démon)*

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 1d3 ou 1d6 (dans les Abysses)
Taille : Moyenne
Déplacement : 15 m / vol 63 m (AA : niveau III)
Classe d'armure : –1
Dés de vie : 7+2
Attaques : 2 griffes/1 morsure
Dégâts : 2d4/2d4/1d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 40%
Dans la tanière : 5%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 7 / 1 275+10/pv

Un ekivu ressemble à un croisement hideux entre une mouche géante et un humain. Ses pattes de derrière sont celles de l'insecte, tandis que ses pattes de devant ressemblent à des bras humains, mais dotés de griffes osseuses et tranchantes. Comme une mouche, son corps est couvert de chitine bleu/noir et de poils hérissés. Sa tête est vaguement humaine mais elle comporte des yeux bulbeux à facettes, comme ceux d'une mouche. Sa bouche est garnie de dents acérées et son long nez est en réalité une trompe aiguisée qui lui sert à sucer le sang de ses victimes.

Les ekivus peuvent utiliser *ténèbres* dans un rayon de 1,50 mètre. Ils possèdent également les facultés spéciales suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté, mais une seule à la fois : *détection du bien* (comme le sort de clerc de niveau 1), *détection de l'invisibilité* (comme le sort de magicien de niveau 2), *télékinésie* (comme le sort de magicien de niveau 5, jusqu'à 75 kg), *effroi* (au contact seulement, sinon comme le sort de magicien de niveau 4) et *seuil* (comme le sort de magicien de niveau 9) pour appeler un autre ekivu (15% de chances de réussite).

Lorsqu'ils n'utilisent pas l'une de leurs autres facultés, les ekivus produisent en permanence un bourdonnement insidieux qui a le pouvoir de plonger ses auditeurs dans un état comateux. En cas d'échec à un jet de sauvegarde contre les "sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée", la victime tombe dans un sommeil de 2d4 heures ; mais elle se réveillera avant le terme de cette durée si le démon lui suce 1d4 pv de sang à l'aide de sa trompe.

Les ekivus peuvent être blessés à l'aide d'armes normales, mais ils sont invulnérables à toutes les formes de poison.

Les ekivus éprouvent une haine tenace envers la plupart des autres classes de démons, et tout particulièrement envers ceux de classe A et B. Les ekivus ont réussi à réduire en esclavage un certain nombre de shubs, dont ils se servent pour accomplir leurs vils desseins.

Trésors : S'ils sont rencontrés dans leur tanière, les ekivus possèderont un trésor composé de 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d3×1 000 po (25%), 1d8 pierres précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%) et peut-être un objet magique (10%).

Kullule *(troupes démoniaques)*

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 4d4
Taille : Petite
Déplacement : 9 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 1
Attaques : 2 griffes/1 morsure
Dégâts : 1d2/1d2/1d4
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Touché par des armes magiques +1 ou plus
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Partielle
Alignement : Chaotique mauvais

Niveau/PX : 1 / 18+1/pv

Les âmes infortunées qui sont damnées dans les Abysses deviennent des kullules, élargissant ainsi la taille des hordes démoniaques. Les plus lourdement maudites de ces âmes maléfiques sont vouées à passer l'éternité à arpenter les niveaux enflammés de la Géhenne. N'étant que partiellement intelligents, les kullules sont instinctivement poussés à attaquer sans discernement, à l'aide de leurs dents et de leurs ongles, tout être qui n'appartiendrait pas à l'engeance démoniaque. Le MJ doit les traiter comme des morts-vivants vis-à-vis du *sommeil*, des *charmes* et de tout autre sort similaire. Les tuer ne sert à rien, car bien qu'ils s'effondrent alors en un tas d'ordure, celui-ci se reformera en un nouveau kullule au bout d'un jour. Ils ne peuvent être réellement détruits que lorsqu'un seigneur démon choisit de se repaître de leur chair.

A la différence des autres démons, les kullules n'ont ni la faculté de se plonger dans les *ténèbres*, ni aucun autre pouvoir démoniaque. Cependant, ils sont invulnérables aux armes de corps-à-corps et aux projectiles normaux et ne peuvent être blessés que par des armes magiques +1 ou plus.

Des ombres et des blêmes sont souvent créés à partir de kullules par leurs maîtres démoniaques. Le succès ou l'échec de ce processus de création dépend largement du degré de méchanceté dont ils ont fait preuve de leur vivant. A l'occasion, ils sont envoyés par un démon supérieur dans le Plan matériel primaire, où ils ne peuvent alors rester qu'un seul jour. Ces kullules sont généralement choisis parmi ceux qui peuplent la Géhenne.

Trésors : Aucun.

Quasit

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Petite
Déplacement : 45 m
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 3
Attaques : 2 griffes/1 morsure
Dégâts : 1d2/1d2/1d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 25%
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 5 / 325+3/pv

Les quasits sont des vers d'âmes formés par les Seigneurs Démons pour qu'ils servent de familiers auprès de clercs et de magiciens chaotiques mauvais. A volonté, les quasits sont capables de se transformer en deux des créatures suivantes : grenouille, chauve-souris, mille-pattes géant ou loup.

Les quasits sont immunisés aux armes de corps-à-corps et aux projectiles normaux. Seules les armes en fer et les armes magiques +1 ou plus peuvent les blesser. Ils sont également immunisés au froid, au feu et à la foudre. S'ils sont attaqués à l'aide d'un sort, les quasits effectuent leurs jets de sauvegarde comme des monstres de 7 dés de vie.

Sous sa forme naturelle, un quasit attaque à l'aide de ses dents et de ses griffes, qui infligent une irritation brûlante. Cette irritation fait perdre à la victime 1 point de Dextérité, à moins qu'un jet de sauvegarde contre le poison ne soit réussit. Ce malus est cumulatif. L'irritation dure 2d6 rounds.

Les quasits possèdent également plusieurs facultés qu'ils peuvent utiliser à volonté : *détection du bien* (comme le sort de clerc de niveau 1), *détection de la magie* (comme le sort de clerc de niveau 1) et *invisibilité* (comme le sort de magicien de niveau 2). De plus, ils régénèrent 1 point de vie par round de combat. Une seule fois par jour, un quasit peut provoquer l'*effroi* (comme le sort de magicien de niveau 4) dans un rayon de 9 mètres.

Lorsqu'il sert de familier, un quasit procure à son maître plusieurs facultés. Si le maître est situé à moins de 1,6 km de son familier quasit, une constante communication télépathique et totalement sensorielle s'opère entre lui et son quasit. Le maître gagne également 1 niveau d'aptitude. Si le quasit est situé à moins de 7,5 mètres de son maître, il lui prête ses 25% de résistance à la magie et ses facultés de régénération. Si le maître et le quasit sont hors de portée l'un de l'autre, ces facultés spéciales sont perdues. En plus de ces facultés, une fois par semaine, un quasit est capable d'entrer en contact avec les Abysses afin de recevoir quelque conseil ou quelque renseignement. Cette faculté agit comme le sort de clerc de niveau 5 *communion* et jusqu'à 6 questions sont alors permises.

En dépit de leur intelligence assez faible, les quasits sont des créatures plutôt astucieuses et malicieuses. Ils servent également d'outils pour les seigneurs démons, qui peuvent communiquer par leur entremise. Les quasits ont généralement pour tâche d'aider leurs maîtres à répandre le mal et le chaos. En particulier, ils sont souvent utilisés pour pervertir des âmes loyales mauvaises en les détournant vers le chaos, ce qui leur vaut d'être ensuite récompensés sur leur plan d'origine : les Abysses. Au final, lorsque son maître meurt, le quasit est chargé de ramener son âme dans les Abysses. Si le quasit a bien servi, il peut être récompensé en étant transformé en démon de classe A ou B. Dans le cas contraire, il sera puni en devenant un kullule, un ver d'âme, voire même en redevenant un quasit.

Si le quasit meurt, son maître perd immédiatement 4 niveaux (durée de 1 mois).

Trésors : Aucun.

Shub

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 1d4 ou 3d4 (dans les Abysses)
Taille : Moyenne
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 1
Dés de vie : 5+1
Attaques : 2 griffes ou 1 arme
Dégâts : 1d6+1/1d6+1 ou par arme
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 40%
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 5 / 425+6/pv

Les shubs ressemblent à des humanoïdes difformes : ils sont bossus, ont des bras et des jambes tordus et une démarche étrange et saccadée. Leur crâne chauve et pointu arbore des oreilles pointues qui s'affaissent vers le bas.

Bien qu'ils comptent physiquement parmi les plus faibles des démons, les shubs forment une espèce vengeresse et ignoble. Ils sont les cibles permanentes d'abus de la part des autres classes de démons et les shubs sont prompts à leur rendre la pareille si l'opportunité passe à leur portée. Les shubs aiment tout particulièrement brutaliser les dretchs, qu'ils méprisent et considèrent comme des créatures stupides et maladroites.

Les shubs possèdent les facultés spéciales suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté, mais une seule à la fois : *ténèbres* (rayon de 1,50 mètre), *effroi* (au contact seulement, sinon comme le sort de magicien de niveau 4), *vol* (comme le sort de magicien de niveau 3), *télékinésie* (comme le sort de magicien de niveau 5, jusqu'à 50 kg) et *seuil* pour appeler un ekivu (15%

de chances de réussite). Une seule fois par jour, un shub peut utiliser *téléportation* (sans erreur, sinon comme le sort de magicien de niveau 5).

Au combat, les shubs préfèrent manier toutes sortes d'armes : des armes d'hast étranges et effrayantes, des épées à dents-de-scie, des atlatls (propulseurs de javelots) bizarres et des couteaux de jet.

Trésors : Les shubs adorent les trésors et auront recours au vol et à l'escroquerie pour en obtenir. La plupart des shubs portent sur eux une sacoche ou une bourse dans laquelle ils placent leur argent personnel (2d12×10 pe, 2d4×5 po). S'ils sont rencontrés dans leur tanière, les shubs peuvent avoir 1d4×1 000 pc (25%), 1d3×1 000 pa (20%) et 1d4 pierres précieuses aléatoires (50%).

Succube

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m / vol 54 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : 0
Dés de vie : 6
Attaques : 2 griffes
Dégâts : 1d3
Attaques spéciales : Absorption d'énergie
Défenses spéciales : Touché par des armes magiques +1 ou plus
Résistance à la magie : 70%
Dans la tanière : 5%
Intelligence : Exceptionnelle
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 7 / 2 100+6/pv

Ces démons solitaires sont toujours de sexe féminin. Sous leur vraie forme, ils ressemblent à des femmes humanoïdes excessivement belles, et nues, avec des ailes de chauve-souris en cuir qui jaillissent de leur dos. Ils sont immunisés aux armes de corps-à-corps et aux projectiles normaux ; une arme magique +1 ou plus est nécessaire pour les frapper. A volonté, une succube peut utiliser *ténèbres* (rayon de 1,50 mètre). Elle est également capable d'utiliser les facultés suivantes, à volonté et une seule à la fois : devenir *éthéré* (comme avec l'objet magique *huile éthérée*), *charme-personnes* (comme le sort de magicien de niveau 1), *E.S.P.* (comme le sort de magicien de niveau 2), *clairaudience* (comme le sort de magicien de niveau 3), *suggestion* (comme le sort de magicien de niveau 3), *autométamorphose* (formes humanoïdes uniquement, sinon comme le sort de magicien de niveau 4) et *seuil* (comme le sort de magicien de niveau 9) pour appeler un démon de classe D (70%) ou de classe E (30%) avec 4 chances sur 10 de réussite.

La faculté principale des succubes réside dans leur baiser, qu'elles réservent à leurs victimes charmées ou inconscientes. Chaque baiser absorbe un niveau à sa victime, mais elles ne peuvent embrasser une victime en particulier qu'une seule fois par jour. Si une succube s'amourache d'une victime particulière, elle peut s'accoupler avec un humain de sexe masculin — produisant alors une démonette (voir la description idoine pour plus de détails).

Dans les Abysses, les succubes règnent sur les démons inférieurs par voie d'intimidation et de ruse. Elles raffolent également des trésors, tout particulièrement des pierres précieuses et de bijoux.

Trésors : Si elle est rencontrée dans sa tanière, une succube possèdera 3d6×1 000 pp (30%), 2d10 pierres précieuses (55%), 1d12 bijoux (50%) et, peut-être, un objet magique aléatoire (15%).

Uduk

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d3 ou 1d6 (dans les Abysses)
Taille : Taille humaine
Déplacement : 27 m / 45 m dans les arbres
Classe d'armure : –3
Dés de vie : 6+6
Attaques : 2 griffes/1 morsure
Dégâts : 1d6/1d6/2d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 45%
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Très
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 7 / 1 725+10/pv

L'uduk, ou "démon sauteur", ressemble beaucoup à un orang-outan, mais son visage est horriblement déformé. Ses mains et ses pieds sont griffus et comportent 6 doigts chacun. Les uduks peuvent se déplacer en marchant sur le sol, mais ils sont particulièrement doués pour se balancer à travers des endroits comportant un feuillage dense. Ils peuvent également bondir jusqu'à une distance de 12 mètres en un seul bond.

Ils possèdent une faculté naturelle qui leur permet de changer leur coloration pour qu'elle s'adapte à celle de leur environnement, ce qui prend un round de combat. Ils possèdent également l'infravision normale. Les uduks sont vulnérables à la fois aux armes normales et aux armes magiques.

En plus des facultés qu'ils partagent aves tous les démons, les uduks disposent des facultés suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté : *ténèbres* (rayon de 3 mètres), *effroi* (comme le sort de magicien de niveau 4), *aquagenèse* (comme le sort de clerc de niveau 1), *détection des illusions* (comme le sort d'illusionniste de niveau 1), *détection de l'invisibilité* (objets uniquement, sinon comme le sort de magicien de niveau 2), *dissipation de la magie* (comme le sort de magicien de niveau 3), *enchevêtrement* (comme le sort de druide de niveau 1), *embroussaillement* (comme le sort de druide de niveau 3), *télékinésie* (comme le sort de magicien de niveau 5, jusqu'à 125 kg) et *seuil* pour appeler un autre uduk (25% de chances de réussite). Deux fois par jour, un uduk peut également utiliser *changement d'apparence* (comme le sort d'illusionniste de niveau 1), *invisibilité* (comme le sort de magicien de niveau 2) et *force spectrale* (comme le sort d'illusionniste de niveau 3).

Les uduks n'apprécient guère la compagnie des autres démons et sont généralement seulement rencontrés en compagnie de leurs congénères. Mais si d'autres espèces de démons sont présentes, les uduks brutaliseront les démons les plus faibles afin de saper l'autorité de leurs supérieurs.

Trésors : Si les uduks sont rencontrés dans leur tanière, ils possèderont une pile de trésors contenant 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 sp (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%) et 1d3 bijoux (20%). De plus, ils peuvent (10%) avoir 1d2 objets magiques aléatoires.

DIABLES

Les principaux habitants des plans des Enfers sont les diables. Ce sont les champions de la loi et du mal et ils constituent les implacables ennemis des chaotiques démons et de tous les serviteurs du bien.

La société des diables est organisée en hiérarchie stricte et celle-ci n'est jamais compromise, de peur de s'attirer les foudres des archi-diables qui dirigent les plans des Enfers. Néanmoins, les chamailleries et les rivalités sont fréquentes parmi les diables. En dehors des archi-diables eux-mêmes, il existe également toute une hiérarchie de barons, de ducs, de marquises et de princes — ce qui est cause de nombreuses rivalités et de beaucoup de jalousie.

Tous les diables peuvent se déplacer entre les différents plans des Enfers, bien que cela nécessite généralement la permission de l'archi-diable qui dirige ce plan en particulier. Les diables peuvent également se rendre à volonté dans la Géhenne, à Hadès et dans l'Achéron. De même, ils peuvent voyager vers le plan Astral, mais cela reste rare. Les diables ne sont pas autorisés à se rendre dans les autres plans (ex. : le Plan matériel primaire) sans une invocation appropriée, un sort de *seuil* ou l'invocation de leur nom secret (s'ils en ont un).

Tous les diables possèdent des facultés magiques spéciales qui peuvent varier en fonction de leur type individuel. Ils peuvent utiliser ces facultés à volonté et une seule à la fois. Ces facultés sont : *nécro-animation* (comme le sort de magicien de niveau 5), *charme-personnes* (comme le sort de magicien de niveau 1), *effroi* (effets variables, comme le sort de magicien de niveau 4), *perception des alignements* (comme le sort de clerc de niveau 2), *force fantasmagorique* (comme le sort de magicien de niveau 3), *suggestion* (comme le sort de magicien de niveau 3), *téléportation* (sans chances d'erreur, sinon comme le sort de magicien de niveau 5) et invocation d'autres diables (variable, comme le sort de magicien de niveau 3 *invocation de monstre I*).

Tous les diables ont l'infravision et peuvent comprendre et communiquer dans toutes les langues.

Seule la forme matérielle d'un diable peut être tuée. Pour détruire réellement un diable, il faut le tuer dans les plans des Enfers ou dans un plan inférieur voisin. Si sa forme matérielle est tuée, un diable doit retourner dans son plan d'origine, en Enfer, pour 9 décennies de servitude sous forme de lémure, avant de pouvoir retrouver son statut initial de diable.

Une fois le combat engagé avec des diables, ils ne pourront jamais être soumis ; dans des circonstances extrêmes, les diables majeurs et les archi-diables peuvent accepter de négocier. Quant aux diables inférieurs, ils combattront aveuglément et jusqu'à la mort. Si cela est à leur avantage, les diables peuvent répartir leurs attaques entre 2 cibles ou plus.

Les diables sont exceptionnellement lucides vis-à-vis de toute forme de lois ou de contrats qui pourraient les contraindre à adopter un certain comportement ; et ils sont passés maîtres dans l'art d'exploiter les points faibles cachés. Négocier avec eux peut être particulièrement laborieux puisque chaque détail et chaque exigence doit être pris en compte de façon appropriée.

Tout comme pour l'invocation d'un démon, le tracé d'un cercle magique de protection approprié est nécessaire pour assurer la sécurité de l'invocateur qui tenterait d'invoquer un diable. Ces cercles sont spécifiques à chaque type de diable, et, pour les diables les plus puissants, des cercles proportionnellement de plus en plus complexes et chers sont nécessaires. Les diables aussi sont repoussés par les artéfacts d'alignement bon.

La vulnérabilité des diables faces à différentes formes d'attaques est indiquée dans le tableau suivant :

Forme d'attaque	Dégâts reçus
Acide	Dégâts normaux
Argent	Dégâts normaux (en fonction du type normal de l'arme)
Armes en fer	Pas de dégâts supplémentaires
Electricité (*foudre*)	Dégâts normaux
Feu (souffle de dragon, *boule de feu*)	Dégâts nuls
Froid	½ dégâts
Gaz empoisonné (*nuage létal*)	½ dégâts
Poison	Dégâts normaux
Projectile magique	Dégâts normaux

Assagim *(diable inférieur ; Nipheribu, Ashashimu, Nishershimu)*

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 10d10
Taille : Moyenne
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 9
Dés de vie : 1
Attaques : 2 griffes ou 1 arme
Dégâts : 1d2/1d2 ou par arme
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Régénération (1 pv/round)
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Partielle
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 1 / 18+1/pv

Ce sont les plus petits de tous les diables et on les compte par millions à travers chacun des plans des Enfers. Les assagims sont les âmes infortunées de ceux qui ne sont pas suffisamment maléfiques pour être incarnés sous forme de lémures. Ils sont totalement dénués de tout sens — n'ayant ni yeux, ni oreilles, ni bouche. Ils sont télépathiquement réceptifs aux autres diables et peuvent recevoir des ordres de la plupart des autres types de diables, exception faite des lémures.

Les assagims ressemblent à des tas de chair bourrelés desquels jaillissent deux bras rudimentaires garnis de griffes acérées. Au combat, ils attaquent à l'aide de ces deux bras griffus. Si un archi-diable les organise en armée, ils seront parfois armés de gourdins ou de masses rudimentaires avec lesquels ils frapperont aveuglément leurs adversaires en masse. S'ils sont tués au service du mal, les assagims seront généralement (99%) réincarnés, au bout d'un jour, sous la

forme d'un autre assagim. Un faible pourcentage (1%) d'entre eux deviendront des lémures ; et, au bout de 10 millénaires, il se pourrait bien qu'ils soient réincarnés sous la forme de diables mineurs.

Si un assagim est blessé en Enfer ou dans un autre plan adjacent, il se régénèrera au rythme de 1 point de vie par round. Mais s'il est blessé à l'aide d'une arme ou d'un artéfact du bien, aucune régénération n'est possible.

Trésors : Aucun.

Diable barbelé *(diable mineur ; Hamatula, Barbicale)*

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d2 ou 3d4
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 0
Dés de vie : 8
Attaques : 2 griffes/1 queue
Dégâts : 2d4/2d4/3d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 35%
Dans la tanière : 50%
Intelligence : Très
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 8 / 1 425+10/pv

Ces diables sont plutôt courants sur les 3ème et 4ème plans des Enfers. Ils sont généralement employés comme gardes et comme sentinelles, une tâche dont ils s'acquittent très bien. Tout intrus sera rapidement emprisonné dans l'une de leurs nombreuses cellules en fer, en attente de l'heure de sa torture.

Les diables barbelés n'ont besoin d'aucune arme de corps-à-corps car ils sont plutôt doués pour se servir de leurs griffes et de leur queue dures et barbelées afin de soumettre leurs victimes. A chaque fois qu'ils touchent un adversaire, ils lui infligent une forme d'*effroi* (comme le sort de magicien de niveau 4).

Les diables barbelés possèdent les facultés spéciales suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté, une seule à la fois : *pyrotechnie* (comme le sort de magicien de niveau 2), *flamme* (comme le sort de druide de niveau 2), *paralysie* (comme le sort de magicien de niveau 3) et invocation d'un autre diable barbelé (30% de chances de réussite) pour qu'il vienne à la rescousse.

Trésors : Les diables barbelés ne portent absolument aucun trésor ; ils ne peuvent pas non plus être soudoyés ou corrompus, et il est donc impossible de les détourner de leurs tâches de gardes.

Diable barbu *(diable mineur ; Barbazu, Tothmys, Thissuzim)*

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 1d2 ou 1d6+4
Taille : Taille humaine
Déplacement : 45 m
Classe d'armure : 1
Dés de vie : 6+6
Attaques : 1 glaive ou 2 griffes/1 barbe brûlante
Dégâts : 1d3 plus capture ou 1d2/1d2/1d8
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 45%
Dans la tanière : 15%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 7 / 1 125+10/pv

Les diables barbus vivent dans le 3ème plan des Enfers. Ils sont réputé à la fois pour leur soif de sang et pour leur cruauté malicieuse. Pour cette raison, ils sont souvent utilisés comme troupes de choc dans les légions des Enfers.

Les diables barbus possèdent les facultés spéciales suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté, une seule à la fois : *altération des feux normaux* (comme le sort de magicien de niveau 1), *injonction* (comme le sort de clerc de niveau 1), *effroi* (au contact seulement, sinon comme le sort de magicien de niveau 4), *flamme* (comme le sort de druide de niveau 2) et invocation d'un autre diable barbu (35% de chances de réussite).

Au combat, les diables barbus préfèrent utiliser un glaive (une arme d'hast) pourvu de barbelures et de crochets redoutables. Cette arme leur permet de capturer un adversaire (1d3 points de dégâts et la victime reste clouée sur place jusqu'à ce qu'elle réussisse un test mineur sous sa Force). S'ils sont désarmés, ces diables utiliseront leurs griffes pour se saisir de leurs victimes et se serviront de leurs barbes hérissées pour les brûler. Et si un diable barbu parvient à toucher une victime avec ses deux griffes, il lui infligera les dégâts maximaux avec sa barbe (8 points). Toute victime recevant les dégâts maximaux de la part de ces "barbes brûlantes" devra effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas subir une démangeaison douloureuse et irritante (–1 en Dextérité tous les 4 rounds ; durée de 3d8 tours).

Les diables barbus ne prêtent aucun intérêt aux trésors ; par contre, ils peuvent être influencés si on leur offre de la viande chaude.

Trésors : Aucun.

Diable cornu *(diable majeur ; Cornugon, Malibranchai)*

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d2 ou 1d4+1
Taille : Grande
Déplacement : 27 m / vol 54 m (AA : niveau III)
Classe d'armure : –5
Dés de vie : 5+5
Attaques : 2 griffes/1 morsure/1 queue ou 1 arme/1 queue
Dégâts : 1d4/1d4/1d4+1/1d3 ou par arme/1d3
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Touché par des armes magiques +1 ou plus
Résistance à la magie : 50%
Dans la tanière : 55%
Intelligence : Elevée
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 7 / 1 320+6/pv

Les diables cornus sont des habitants des 6ème et 7ème plans des Enfers. Bien qu'ils soient considérés comme étant des diables majeurs, ils sont plus faibles que les diables des glaces et que les diantrefosses, qu'ils méprisent. Les diables cornus disposent de leurs propres noms personnels, qui peuvent être utilisés pour les invoquer et pour les contrôler.

Au combat, les diables cornus utilisent généralement soit une fourche barbelée (75%, 2d6 points de dégâts), soit un fouet à dents-de-scie (25%, 1d4 points de dégâts et la victime est étourdie pendant 1d4 rounds — jet de sauvegarde contre les "sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée" pour éviter cet effet). S'ils sont désarmés, ces diables peuvent attaquer

avec leurs griffes acérées et leurs mâchoires. Enfin, ils peuvent également attaquer avec leurs queues pointues, qui infligent des blessures hémorragiques (1d3 points de dégâts et 1 point de dégâts par tour jusqu'à ce que la blessure soit pansée ou soignée).

Les diables cornus émettent en permanence une aura d'*effroi* (comme le sort de magicien de niveau 4) dans un rayon de 1,50 mètre. Ces diables possèdent également plusieurs facultés spéciales, qu'ils peuvent utiliser à volonté, une seule à la fois : *E.S.P.* (comme le sort de magicien de niveau 2), *détection de la magie* (comme le sort de magicien de niveau 1), *force fantasmagorique* (comme le sort d'illusionniste de niveau 1), *pyrotechnie* (comme le sort de magicien de niveau 2), *flamme* (comme le sort de druide de niveau 2) et invocation d'un autre diable cornu (50% de chances de réussite).

Trésors : Si la tanière d'un diable cornu est retrouvée, elle peut contenir un trésor comportant 3d6×100 pp (30%), 2d10 pierres précieuses (55%), 1d12 bijoux (50%) et, peut-être même, 1 objet magique aléatoire (15%).

Diable écailleux *(diable mineur ; Abyssaï)*

	Blanc	Bleu	Noir	Rouge	Vert
Fréquence :	Commun				
Nbre rencontré :	1d3 or 3d4	1d4 or 2d4	1d3 or 2d4	1d4 or 3d4	1d3 or 3d3
Taille :	Moyenne	Moyenne	Grande	Petite	Moyenne
Déplacement :	27 m / vol 45 m (AA : niveau IV)	45 m / vol 45 m	27 m / vol 36 m	54 m / vol 54 m	36 m / vol 45 m
Classe d'armure :	3	3	2	1	3
Dés de vie :	7	5+1	8	4+2	6
Attaques :	Fléau	Trident	Hallebarde	Epée courte	Arme d'hast
Dégâts :	1d6+3(x2)	1d6+4	1d10+4	1d4+1(x2)	1d6+4
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous				
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous				
Résistance à la magie :	30%	20%	35%	40%	25%
Dans la tanière :	25%	35%	20%	40%	30%
Intelligence :	Moyenne				
Alignement :	Loyal mauvais				
Niveau/PX :	6 / 650+8/pv	6 / 550+6/pv	6 / 855+10/pv	5 / 320+5/pv	6 / 550+6/pv

Les diables connus sous le nom de diables écailleux sont plutôt fréquents dans les plans supérieurs des Enfers. La plupart des diables écailleux sont au service du dragon à cinq têtes qui fait office de reine des Enfers.

Leur apparence est l'incarnation même de l'idée que se font les humains des diables. Ils ont la forme d'humanoïdes pourvus de cornes, d'ailes de chauve-souris et d'une longue queue épineuse. La couleur de leur peau écailleuse est fonction de leur espèce précise ; il existe 5 espèces distinctes de diables écailleux : blanc, bleu, noir, rouge et vert.

Généralement, au combat, les diables écailleux manient des armes spécifiques propres à chaque espèce (voir ci-dessus). Tous les diables écailleux peuvent utiliser leur queue épineuse comme arme, pour 1d2 points de dégâts. Ils peuvent également faire des attaques de saisie, utilisant leur peau écailleuse et barbelée pour blesser leurs victimes. Les dégâts infligés sont comme suit : blanc 1d4+2, bleu 1d4+3, noir 1d4+4, rouge 1d4+1, vert 1d4+2.

Les diables écailleux possèdent les facultés spéciales suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté, une seule à la fois : *changement d'apparence* (comme le sort d'illusionniste de niveau 1), *injonction* (comme le sort de clerc de niveau 1), *flamme* (comme le sort de druide de niveau 2), *pyrotechnie* (comme le sort de magicien de niveau 2) et *peur* (comme le sort de magicien de niveau 2). Une seule fois par jour, ils peuvent tenter d'invoquer un autre diable écailleux (20% de chances de réussite).

Trésors : Si des diables écailleux sont rencontrés dans l'une de leurs tanières infernales, ils n'auront aucune cache au trésor ; par contre, ils peuvent (10%) y résider en compagnie de 1d4 autres espèces de diables écailleux. Si, cependant, ils sont rencontrés en cours de transit, ils peuvent (15%) avoir avec eux 1d4 grosses pierres précieuses, destinées à être apportées à leurs maîtres diaboliques.

Diable épineux *(diable inférieur ; fiélon à échine)*

Fréquence :	Commun
Nbre rencontré :	2d4 ou 5d4
Taille :	Petite
Déplacement :	18 m / vol 54 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure :	3
Dés de vie :	3+3
Attaques :	1 arme et/ou 2 griffes
Dégâts :	Par arme et/ou 1d4/1d4
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	25%
Dans la tanière :	10%
Intelligence :	Basse
Alignement :	Loyal mauvais
Niveau/PX :	4 / 240+4/pv

Les diables épineux sont petits et faibles comparés aux autres diables, mais ils comptent parmi ceux qui sont le plus fréquemment rencontrés. Leur peau écailleuse est rougeâtre et ils ont des ailes de chauve-souris. Une rangée d'épines sombres part de leur front et s'achève à la base de leur queue. Leurs mains et leurs pieds sont pourvus de griffes acérées.

Au combat, ils attaquent généralement à l'aide d'un trident, d'une fourche ou d'une arme d'hast similaire. Lorsqu'ils volent et qu'ils attaquent une cible à terre, ils peuvent également l'attaquer avec leurs pieds griffus.

Leurs épines font également office d'armes et elles s'embrasent littéralement lorsqu'elles se détachent du dos du diable. S'ils attaquent par le haut, ces diables peuvent tirer jusqu'à 12 de leur épines (1d4 points de dégâts, comme une fléchette). Si, au corps-à-corps, ils choisissent d'effectuer une saisie, alors 1d4 de leurs épines blesseront leur adversaire. Dans tous les cas, ces épines doivent être traitées comme étant des attaques enflammées.

Les diables épineux possèdent également les facultés spéciales suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté, une seule à la fois : *altération des feux normaux* (comme le sort de magicien de niveau 1), *changement d'apparence* (comme le sort d'illusionniste de niveau 1), *injonction* (comme le sort de

clerc de niveau 1), *flamme* (comme le sort de druide de niveau 2) et *peur* (comme le sort de magicien de niveau 2). Une seule fois par jour, ils peuvent tenter d'invoquer un diable barbelé (5% de chances de réussite).

Les diables épineux sont généralement utilisés pour mener les assagims et les lémures en troupeaux, ou bien pour servir de messagers aux diables plus puissants.

Trésors : En dehors de leurs armes, ces diables ont rarement des trésors ou même une quelconque autre forme de possessions. Ce n'est que lorsqu'ils servent de messagers qu'il est possible qu'ils transportent quelque chose de valeur. Dans ce cas, le MJ doit décider ce que le diable épineux porte éventuellement.

Diable des glaces *(diable majeur)*

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1 ou 1d4
Taille : Grande
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : –4
Dés de vie : 11
Attaques : 2 griffes/1 mandibule/1 queue ou lance
Dégâts : 1d4/1d4/2d4/3d4 ou 2d6+4 plus gel
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Touché par des armes magiques +2 ou plus
Résistance à la magie : 55%
Dans la tanière : 60%
Intelligence : Elevée
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 8 / 4 400+16/pv

Les diables des glaces ressemblent à des remorhaz dressés et sont dotés de bras et de jambes humanoïdes, ainsi que d'une queue noueuse et barbelée. Ils dominent le 8ème plan des Enfers, qui leur sert de demeure glaciale. Ils sont également très forts (Force de 18.76) et adorent torturer leurs victimes avant de les tuer. Les diables des glaces ont des noms secrets personnels qui peuvent être utilisés pour les invoquer, si toutefois l'invocateur parvient à se procurer un tel nom.

Généralement, au combat, ces diables s'en tiennent à leurs griffes, à leurs mandibules et à leur queue. A l'occasion (25%), ils porteront de longues lances magiques qui leur serviront à empaler et à geler leurs victimes (2d6 points de dégâts ; de plus, la victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre la paralysie pour ne pas être réduite à la moitié de sa vitesse de déplacement normale).

Les diables des glaces irradient une aura d'*effroi* (comme le sort de magicien de niveau 4) dans un rayon de 3 mètres. Ils sont également dotés de l'infravision (18 mètres), ce qui leur permet de voir dans leurs tanières glaciales. S'ils sont blessés, ils régénèreront 1 pv par round. De plus, les diables des glaces possèdent les facultés spéciales suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté, une seule à la fois : *détection de l'invisibilité* (comme le sort de magicien de niveau 2), *détection de la magie* (comme le sort de magicien de niveau 1), *vol* (comme le sort de magicien de niveau 3), *autométamorphose* (comme le sort de magicien de niveau 4), *mur de glace* (comme le sort de magicien de niveau 4) et *seuil* pour appeler 2 diables osseux (70%) ou un autre diable des glaces (30%) avec 60% de chances de réussite. Une seule fois par jour, un diable des glaces peut invoquer une *tempête de glace* (comme le sort de magicien de niveau 4).

Trésors : Si leur tanière est pillée, celle-ci révèlera que les diables des glaces y ont enterré un trésor contenant 2d4×1 000 po (40%), 1d6×10 pp (50%), 4d8 pierres précieuses (55%) et 1d12 bijoux (45%).

Diable osseux *(diable mineur ; Osyluth, Gerotephys, Calcinnim)*

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d2 ou 2d4
Taille : Grande
Déplacement : 45 m
Classe d'armure : –1
Dés de vie : 9
Attaques : 1 crochet osseux
Dégâts : 3d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 40%
Dans la tanière : 55%
Intelligence : Très
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 7 / 2 800+12/pv

Les tanières des diables osseux sont situées dans le 5ème plan des Enfers. Ils sont cruels et adorent torturer ceux qui sont plus faibles qu'eux. Ils ressemblent à de grands squelettes recouverts d'une peau blanche qui ressemble à du cuir et ils sont dotés d'une queue segmentée semblable à celle d'un scorpion.

A la différence de la plupart des diables, les diables osseux préfèrent le climat glacial de leur plan d'origine. Ils sont dotés de l'ultravision (portée de 18 mètres), qui est mieux adaptée aux climats froids. De plus, les diables osseux possèdent plusieurs facultés spéciales qu'ils peuvent utiliser à volonté, une seule à la fois : *effroi* (rayon de 1,50 mètre, sinon comme le sort de magicien de niveau 4), *force fantasmagorique* (comme le sort d'illusionniste de niveau 1), *vol* (comme le sort de magicien de niveau 3), *invisibilité* (comme le sort de magicien de niveau 2), *détection de l'invisibilité* (comme le sort de magicien de niveau 2) et invocation d'un autre diable osseux (40% de chances de réussite). Une seule fois par jour, un diable osseux peut créer un *mur de glace* (comme le sort de magicien de niveau 4).

Les diables des glaces manient un grand crochet osseux qui leur permet d'accrocher leurs adversaires. Si l'un de ces diables parvient à toucher avec un tel crochet, il y a 50% de chances pour que la victime soit clouée sur place. Le diable la pique ensuite avec sa queue de scorpion (2d4 points de dégâts ; jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas perdre 1d4 points de Force pendant 10 rounds).

Les diables des glaces ne portent aucun trésor sur eux. On ne peut pas espérer les soudoyer à l'aide de pièces ou de pierres précieuses, mais ces diables apprécient tout particulièrement la chair des humanoïdes gelés, qu'ils considèrent comme un mets de choix.

Trésors : Aucun.

Diablotin *(diable mineur)*

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Petite
Déplacement : 18 m / vol 54 m (AA : niveau V)
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 2+2
Attaques : Queue
Dégâts : 1d4 + poison (voir ci-dessous)
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 25%
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Moyenne
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 7 / 275+3/pv

Les diablotins sont formés à partir de vers d'âmes ; ils sont créés par des archi-diables pour qu'ils aillent répandre le mal en se mettant au service d'un clerc ou d'un magicien loyal mauvais. Ils sont très rarement rencontrés dans le Plan matériel primaire, mais ils sont plutôt fréquemment présents dans les plans inférieurs. Leur intelligence est seulement moyenne, mais, dans leur rôle de familiers, ils sont capables de puiser dans les connaissances de leurs maître archi-diables.

Dès leur création, les diablotins se voient accordés la faculté innée de se transformer. Le MJ doit choisir deux des formes suivantes : rat géant, bouc, grosse araignée, corbeau. Lorsqu'ils se transforment ainsi, les diablotins sont limités aux attaques naturelles de cet animal. Sous leur forme naturelle, les diablotins attaquent à l'aide de leur queue pourvue d'un dard empoisonné. Toute victime frappée par ce dard doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas mourir.

Les diablotins sont immunisés aux armes de corps-à-corps et aux projectiles normaux. Seules les armes en argent et les armes magiques +1 ou plus peuvent les blesser. Les diablotins sont également immunisés aux attaques basées sur le froid, le feu et l'électricité. Les diablotins possèdent également plusieurs facultés spéciales, qu'ils peuvent utiliser à volonté, une seule à la fois et quelle que soit leur forme : *détection du bien* (comme le sort de magicien de niveau 2), *détection de la magie* (comme le sort de magicien de niveau 1) et *invisibilité* (comme le sort de magicien de niveau 2). Une seule fois par jour, un diablotin peut lancer une *suggestion* (comme le sort de magicien de niveau 3). Une seule fois par semaine, il peut entrer en *communion* avec les plans inférieurs (6 questions maximum, sinon comme le sort de clerc de niveau 5).

Lorsqu'il sert de familier à un magicien ou à un clerc d'alignement mauvais, le diablotin octroie les avantages suivants à son maître : contact télépathique permanent et totalement sensoriel entre le diablotin et son maître, jusqu'à une distance de 1,6 km. Si ce maître est situé à moins de 7,5 mètres du diablotin, il bénéficie des 25% de résistance à la magie et de la faculté de régénération (1 pv/round) du diablotin. Si le maître est situé à moins de 1,6 km du diablotin, il gagne 1 niveau d'aptitude. Cependant, si le diablotin est tué, le maître perd immédiatement 4 niveaux d'aptitude.

Trésors : Normalement, les diablotins ne possèdent absolument aucun trésor. Si, par contre, ils sont rencontrés dans leur tanière située dans les plans inférieurs, ils peuvent y avoir amassé un petit butin comportant 1d4×1 000 pc (25%) et 1d3×1 000 pa (20%).

Diantrefosse *(diable majeur)*

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1 ou 1d3
Taille : Grande
Déplacement : 18 m / vol 45 m (AA : niveau III)
Classe d'armure : –3
Dés de vie : 13
Attaques : 1 cimeterre/1 gourdin clouté ou queue
Dégâts : 1d8+6/1d6+7 ou 2d4 de constriction
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Touché par des armes magiques +2 ou plus
Résistance à la magie : 65%
Dans la tanière : 65%
Intelligence : Exceptionnelle
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 10 / 7 900+18/pv

Les diantrefosses sont originaires du 9ème plan des Enfers et sont les serviteurs personnels d'Asmodée, le Seigneur des Enfers. Tant Asmodée que les diantrefosses sont incroyablement forts et diaboliquement maléfiques. Tous les diantrefosses ont des noms secrets personnels qui peuvent être utilisés pour les invoquer.

Au combat, les diantrefosses manient un cimeterre et un gourdin clouté avec une adresse égale. Ils peuvent également frapper à l'aide de leur queue serpentine, qui inflige 2d4 points de dégâts de constriction par round, à moins que la victime ne réussisse un test mineur sous sa Force.

Les diantrefosses irradient une aura d'*effroi* (comme le sort de magicien de niveau 4) dans un rayon de 6 mètres. Ces diables possèdent également les facultés spéciales suivantes, qu'ils peuvent utiliser à volonté, une seule à la fois : *détection de l'invisibilité* (comme le sort de magicien de niveau 2), *détection de la magie* (comme le sort de magicien de niveau 1), *paralysie* (comme le sort de magicien de niveau 3), *autométamorphose* (comme le sort de magicien de niveau 4), *flamme* (comme le sort de druide de niveau 2), *pyrotechnie* (comme le sort de magicien de niveau 2), *mur de feu* (comme le sort de magicien de niveau 4) et invocation de 1d3 diables barbelés (60%) ou d'un autre diantrefosse (40%). Une seule fois par jour, un diantrefosse peut utiliser un *symbole de douleur* (comme le sort de clerc de niveau 7).

Trésors : S'ils sont rencontrés dans leur tanière au plus profond des Enfers, il est probable que les diantrefosses y aient entreposé un trésor composé de 2d4×1 000 po (40%), 10d6 pp (50%), 4d8 pierres précieuses (55%) et 1d12 bijoux (45%). Un diantrefosse individuel ne portera généralement sur lui que 3d8 pièces de cuivre.

Erinye *(diable mineur ; diables femelles)*

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d3 ou 4d4
Taille : Moyenne
Déplacement : 18 m / vol 63 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 6+6
Attaques : 1 dague
Dégâts : 2d4 + poison (voir ci-dessous)
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 30%
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 6 / 875+8/pv

Ces humanoïdes ailés sont généralement de sexe féminin, bien que certains d'entre eux (10%) soient de sexe masculin. Les érinyes vivent dans le 2ème plan des Enfers et elles ont pour tâche de collecter les âmes mauvaises du Plan matériel primaire et de les ramener à leurs maîtres diaboliques.

Au combat, les érinyes utilisent une dague magique empoisonnée qui inflige des blessures terriblement douloureuses (jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas s'évanouir pendant 1d6 rounds). Ces diables portent également

des *cordes d'enchevêtrement* dont ils se servent pour ligoter leurs prisonniers.

Les érinyes possèdent plusieurs facultés spéciales. Elles peuvent s'en servir à volonté, une seule à la fois. Ces facultés sont : *effroi* (par le regard, sinon comme le sort de magicien de niveau 4), *détection de l'invisibilité* (comme le sort de magicien de niveau 2), *localisation d'objets* (comme le sort de magicien de niveau 2), *invisibilité* (comme le sort de magicien de niveau 2), *aumétamorphose* (comme le sort de magicien de niveau 4), *flamme* (comme le sort de druide de niveau 2) et invocation d'une autre érinye (25% de chances de réussite) pour qu'elle vienne à la rescousse.

Les érinyes sont des poursuivantes tenaces et elles préfèrent capturer leurs victimes vivantes pour les ramener en Enfer, afin qu'elles y subissent leur punition. A l'occasion, des érinyes peuvent avoir envie de marchander, mais elles sont plutôt astucieuses et essaieront toujours de tenter celui avec qui elles négocient afin de le pousser à commettre un grand péché.

Trésors : S'ils sont rencontrés dans leurs aires infernales, ces diables peuvent y avoir entreposé un trésor composé de 2d4×1 000 po (40%), 1d6×10 pp (50%), 4d8 pierres précieuses (55%) et 1d12 bijoux (45%).

Félin infernal *(diable mineur)*

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 7+2
Attaques : 2 griffes/1 morsure
Dégâts : 1d4+1/1d4+1/2d6
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 20%
Dans la tanière : 30%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 6 / 1 000+10/pv

Les félins infernaux appartiennent à une catégorie mineure de diables. Souvent, ils sont au service de leurs maîtres infernaux au sein des neuf plans des Enfers. Plus rarement, les félins infernaux voyagent également jusqu'au Plan matériel primaire pour servir de familiers auprès d'importants lanceurs de sorts d'alignement mauvais.

Sous un éclairage normal, les félins infernaux sont *invisibles*. Mais dans l'obscurité totale, ils peuvent être perçus faiblement sous l'apparence d'une aura luisante et rougeâtre ayant la forme d'un grand félin. Les félins infernaux sont immunisés aux effets de tous les sorts de *charme*, de *sommeil*, de *paralysie* et de *suggestion*. En outre, ils ne peuvent être blessés que par des armes magiques.

Les félins infernaux que l'on rencontre dans le Plan matériel primaire, et qui ne sont pas déjà les familiers de quelqu'un, peuvent se joindre à un personnage loyal mauvais qui leur convienne. Ils préfèrent servir des clercs, mais il est possible qu'ils choisissent de se lier à un magicien ou à un illusionniste. Et s'ils sont mis en présence d'un personnage loyal mauvais plus puissant, les félins infernaux choisiront d'eux-mêmes de se lier à ce nouveau maître, pouvant même trahir ou attaquer leur précédent maître par la même occasion. Dans tous les cas, un félin infernal n'est seulement autorisé à rester dans le Plan matériel primaire que pendant un an et un jour. A la fin de cette période, ils doivent retourner en Enfer. Par la suite, ils peuvent parfois voyager de nouveau vers le Plan matériel primaire, mais ils ne chercheront pas nécessairement leurs anciens maîtres.

Trésors : Aucun.

Lémure *(diable inférieur)*

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 5d6
Taille : Moyenne
Déplacement : 9 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 3
Attaques : 1 pseudopode
Dégâts : 1d3
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 100%
Intelligence : Partielle
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 3 / 65+3/pv

Les lémures représentent la forme primale des âmes mauvaises damnées à passer l'éternité en Enfer. Leur apparence est seulement vaguement humanoïde et leurs bras et leurs têtes sont rudimentaires. En raison de leur tourment perpétuel, les lémures sont poussés à la démence et attaqueront toute créature non diabolique qui s'approcherait d'eux. Certains lémures (5%) sont choisis par les archi-diables pour devenir des âmes-en-peine, des spectres ou d'autres morts-vivants éthérés.

Les lémures ne peuvent pas être détruits par des méthodes normales, sauf par des objets ou des armes bénis ou saints. Ils régénèrent 1 point de vie par round. Ils sont immunisés à tous les sorts de *sommeil* ou de *charme*.

Trésors : Aucun.

Shaitan *(diable majeur ; fiélon du Styx)*

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Moyenne
Déplacement : 18 m / vol 45 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : –1
Dés de vie : 6+6
Attaques : 1 contact
Dégâts : 2d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 50%
Dans la tanière : 60%
Intelligence : Elevée
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 7 / 1 275+8/pv

Ces diables ressemblent à des humanoïdes pourvus de grosses têtes bulbeuses et de petits traits maléfiques. Leurs ailes sont noires, avec des terminaisons argentées.

Les shaitans vivent dans le 5ème plan des Enfers, où ils sont au service de l'archi-diable Géryon. Leur tâche principale consiste à obtenir des âmes pour leur maître. A l'occasion, ils voyageront jusqu'au Plan matériel primaire pour y accomplir une mission de meurtre et de destruction. Expulser un shaitan du Plan matériel primaire nécessite de prononcer une *parole sacrée* (le sort de clerc de niveau 7).

Au combat, ces diables essaieront de toucher leur victime (2d4 points de dégâts) et, de cette façon, de lui lancer un sort d'*emprisonnement* (comme le sort de magicien de niveau 9). Les shaitans sont immunisés aux armes de corps-à-corps et aux projectiles normaux. Une arme en argent ou une arme magique +1 ou plus est nécessaire pour les frapper.

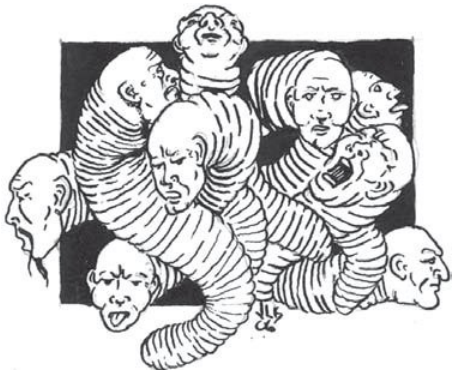
Trésors : S'ils sont rencontrés dans leurs tanières infernales, les shaitans possèderont probablement 2d4×1 000 po (40%), 1d6×10 pp (50%), 4d8 pierres précieuses (55%) et 1d12 bijoux (45%). En outre, chaque shaitan individuel portera parfois (50%) 1d4 pierres précieuses.

Ver d'âme

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 10d4
Taille : Moyenne
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 1
Attaques : 1 morsure
Dégâts : 1d4+1
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 100%
Intelligence : Basse
Alignement : N'importe quel alignement mauvais
Niveau/PX : 1 / 10+1/pv

Les vers d'âmes constituent les restes des âmes mauvaises les plus basiques qui ont été emprisonnées en Enfer pour l'éternité. Leur apparence est similaire à celle d'un asticot putrescent affublé d'un visage humanoïde au regard mauvais. Ils vivent en vastes amas grouillants et sont gardés par des tormantes, qui les vendent à des démons et à des diables pour qu'ils puissent s'en servir afin de créer des quasits et des diablotins. Les liches se servent également des vers d'âmes, mais pour préserver leur essence à travers les siècles.

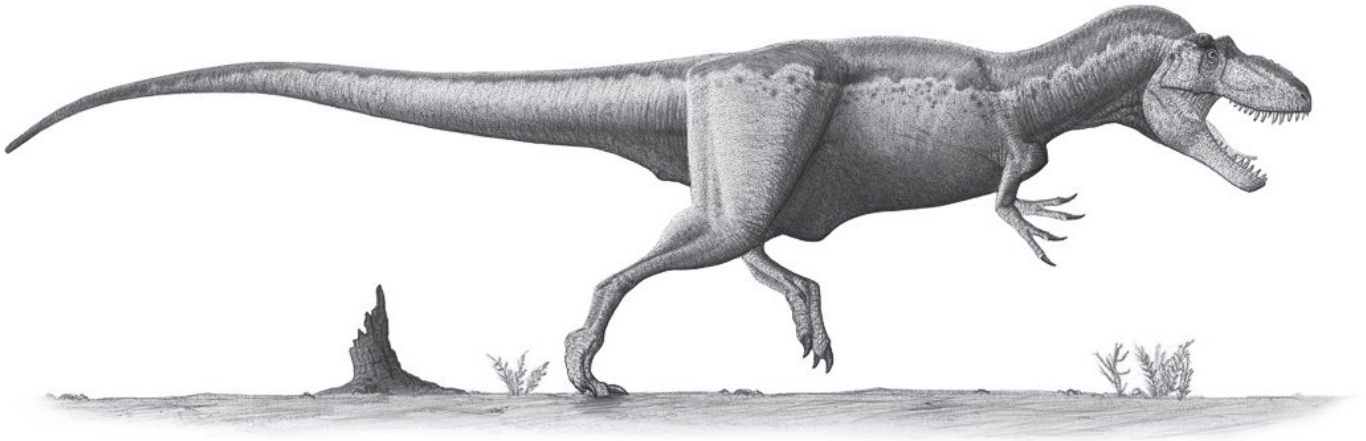
Trésors : Aucun.



DINOSAURES

Pour OSRIC, la catégorie "dinosaure" comprend également d'autres créatures, qui sont contemporaines aux dinosaures ou qui les chassent. Cela signifie que dans le cadre des règles de base d'OSRIC, des créatures préhistoriques telles que le dimétrodon ou que le plésiosaure font partie des "dinosaures", même si les paléontologues les classifient séparément.

Les règles qui suivent indiquent la période approximative à laquelle vivait chacun des dinosaures, bien que les endroits infestés de dinosaures ressemblent souvent au *Monde Perdu* de Sir Arthur Conan Doyle, dans ce sens que toute une ribambelle de dinosaures issus de périodes différentes cohabitent ensemble. Les zones peuplées de dinosaures conviennent seulement à un jeu de niveau relativement élevé. Des portails menant à de tels endroits peuvent parfois être dénichés au plus profond des gros donjons.



Tyrannosauridés et allosauridés

	Albertosaure	Allosaure	Gorgosaure	Saurophaganax	Tarbosaure	Tyrannosaure
Fréquence :	Commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun
Nbre rencontré :	1 ou 4d6	1 ou 2d8	1 ou 2d8	1 ou 2d8	1 ou 2d6	1 ou 2d6
Taille :	Grande					
Déplacement :	45 m					
Classe d'armure :	7	6	6	6	5	5
Dés de vie :	8	15	14	16	18	20
Attaques :	1	1	1	1	1	1
Dégâts :	2d6	3d6	3d6	3d8	3d8	3d10
Attaques spéciales :	Aucune					
Défenses spéciales :	Aucune					
Résistance à la magie :	Normale					
Dans la tanière :	15%					
Intelligence :	Animale					
Alignement :	Neutre					
Niveau/PX :	5 / 500+8/pv	7 / 1 750+18/pv	7 / 1 500+18/pv	8 / 2 250+20/pv	9 / 3 500+20/pv	9 / 5 000+25/pv

Les tyrannosauridés et les allosauridés ne sont pas des familles parentes, mais elles occupent la même niche écologique : celle des grands carnivores bipèdes. Les *allosaures* et les *saurophaganax* sont des allosauridés, tous les autres sont des tyrannosauridés. La ligne “Nombre rencontré” peut être interprétée de deux façons — il peut s’agir soit de prédateurs solitaires, soit de chasseurs en meute.

Tyrannosaure : carnivore du crétacé ; l’on a longtemps pensé qu’il était le plus grand carnivore terrestre de l’ère des dinosaures. *Gorgosaure :* carnivore du crétacé ; plus petit que le tyrannosaure. *Tarbosaure :* carnivore du crétacé ; très proche du tyrannosaure. *Albertosaure :* carnivore du crétacé ; bien plus petit que les autres. *Allosaure :* carnivore du jurassique. *Saurophaganax :* carnivore du jurassique ; pourrait être juste une sorte de très grand allosaure.

Trésors : Aucun (pour tous les tyrannosauridés et les allosauridés).

Hadrosauridés

	Charonosaure	**Edmontosaure**	**Hypacrosaure**	**Saurolophus**	**Shantungosaure**	**Telmatosaure**
Fréquence :	Peu commun					
Nbre rencontré :	2d10	2d12	5d8	4d8	3d10	6d10
Taille :	Grande					
Déplacement :	45 m					
Classe d’armure :	7	6	7	7	6	9
Dés de vie :	15	12	9	8	10	4
Attaques :	1					
Dégâts :	2d8	1d12	1d6	1d8	1d10	1d6
Attaques spéciales :	Aucune					
Défenses spéciales :	Aucune					
Résistance à la magie :	Normale					
Dans la tanière :	Aucune					
Intelligence :	Animale					
Alignement :	Neutre					
Niveau/PX :	7 / 2 000+16/pv	7 / 1 200+16/pv	5 / 750+10/pv	5 / 500+10/pv	7 / 1 500+14/pv	3 / 75+4/pv

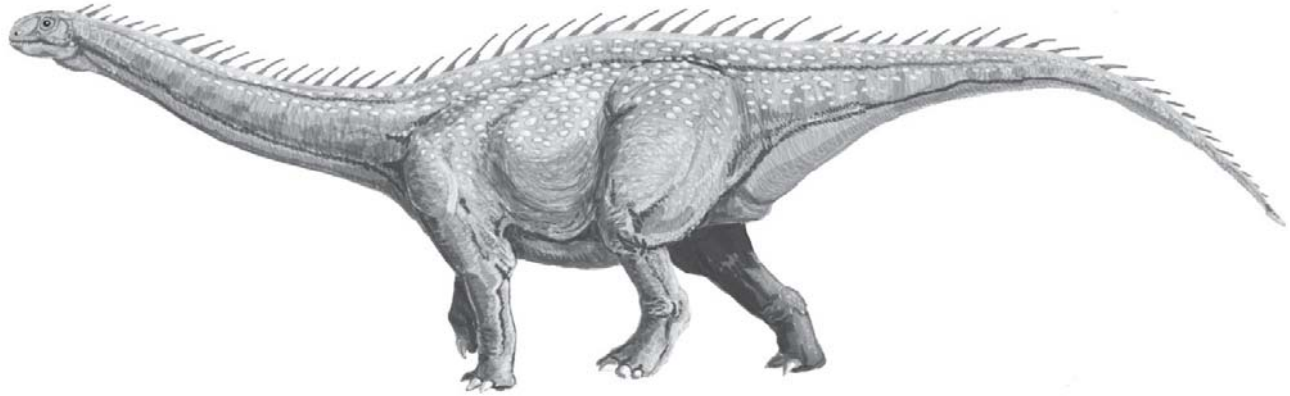
Chez ces herbivores qui broutaient à quatre pattes et qui couraient sur leurs pattes postérieures, il existe deux familles principales. Elles permettent de faire la distinction entre ces dinosaures à bec de canard que l’on appelle hadrosauridés : les hadrosauriens et les lambéosauriens. Mais en termes de jeu, cela ne fait aucune différence. Certains d’entre eux pourraient être interprétés comme étant des habitants semi-amphibiens des marais ou des zones humides, dans quel cas ils devraient avoir une vitesse de déplacement aquatique, mais bon nombre d’entre eux, voire tous, sont essentiellement terrestres. *Trachodon* et *anatosaures* sont des noms désormais désuets qui désignaient certaines espèces d’hadrosauridés.

Edmontosaure : herbivore du crétacé ; anciennement appelé “anatosaure”. *Charonosaure :* herbivore du crétacé. *Shantungosaure :* herbivore du crétacé. *Saurolophus :* herbivore du crétacé. *Hypacrosaure :* herbivore du crétacé. *Telmatosaure :* Petit herbivore du crétacé.

Trésors : Aucun (pour tous les hadrosauridés).

Sauropodes

	Apatosaure	**Argentinosaure**	**Brachiosaure**	**Camarasaure**	**Cétiosaure**	**Diplodocus**
Fréquence :	Commun	Peu commun	Peu commun	Commun	Commun	Commun
Nbre rencontré :	4d10	4d6	4d8	5d10	5d10	5d10
Taille :	Grande					
Déplacement :	27 m					
Classe d’armure :	7					
Dés de vie :	30	38	36	18	20	25
Attaques :	1					
Dégâts :	1d10	1d12	1d12	1d8	1d8	1d8
Attaques spéciales :	Piétinement					
Défenses spéciales :	Aucune					
Résistance à la magie :	Normale					
Dans la tanière :	Aucune					
Intelligence :	Animale					
Alignement :	Neutre					
Niveau/PX :	9 / 2 500+35/pv	9 / 2 500+35/pv	9 / 2 500+35/pv	8 / 2 000+30/pv	8 / 2 000+30/pv	9 / 2 500+35/pv



Les sauropodes sont de grands herbivores quadrupèdes aux corps éléphantesques qui sont dotés de cous et de queues extrêmement longs et qui vivent en troupeaux. Ils peuvent mordre, mais sont seulement réellement dangereux lorsqu'ils piétinent leurs victimes. Le piétinement d'un tel dinosaure tue automatiquement toute créature pesant moins d'une tonne qui se trouverait sur son passage — jet de sauvegarde contre la mort pour l'éviter. Un troupeau entier qui part en cavalcade est un spectacle impressionnant, mais qu'il vaut mieux voir depuis une distance respectable. Dans un environnement de jeu fantastique, les sauropodes peuvent faire d'excellents gibiers de bouche ou servir de bêtes de somme.

Apatosaure : herbivore du jurassique ; autrefois appelé *brontosaure*. *Diplodocus :* herbivore du jurassique ; à la longueur réputée. *Brachiosaure :* herbivore du jurassique ; l'on a longtemps pensé qu'il était le plus grand dinosaure terrestre. *Argentinosaure :* herbivore du crétacé ; découvert relativement récemment, il est deux fois plus massif que le brachiosaure. *Camarasaure :* herbivore très fréquent du jurassique. *Cétiosaure :* herbivore du jurassique ; parent antérieur aux autres types de sauropodes.

Trésors : Aucun (pour tous les sauropodes).

Cératopsiens

	Centrosaure	Dicératops	Monoclonius	Pentacératops	Styracosaure	Tricératops
Fréquence :	Rare	Très rare	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Commun
Nbre rencontré :	1d6	1d3	1d6	10d100	1d20	1d20
Taille :	Grande					
Déplacement :	36 m					
Classe d'armure :	3/7	3/7	4/7	3/7	2/7	3/7
Dés de vie :	7	8	8	12	9	16
Attaques :	1					
Dégâts :	1d8	1d10	1d8	2d6	1d10	3d6
Attaques spéciales :	Foulage 3d6	Foulage 2d6		Foulage 4d6	Foulage 1d10	Foulage 2d6
Défenses spéciales :	Aucune					
Résistance à la magie :	Normale					
Dans la tanière :	Aucune					
Intelligence :	Animale					
Alignement :	Neutre					
Niveau/PX :	4 / 200+4/pv	5 / 500+8/pv	5 / 400+8/pv	7 / 1 000+18/pv	5 / 550+8/pv	8 / 2 000+20/pv

Les cératopsiens sont des bêtes quadrupèdes dotées de cornes et leur tête est protégée par un blindage osseux. Ils occupent la niche écologique du rhinocéros. Les cératopsiens ont mauvais caractère et sont prompts à charger, ce qui fait d'eux les dinosaures les plus dangereux parmi les espèces de dinosaures herbivores. Ils étaient extrêmement répandus pendant la dernière période du crétacé. La plus connue et la plus répandue de ces créatures, le tricératops, était probablement environ deux fois plus lourde qu'un éléphant. Les cératopsiens ont deux scores de CA : le premier pour leurs têtes blindées, et le second pour leurs corps.

Si un cératopsien dépasse de 4 points ou plus le score qu'il a besoin d'obtenir pour toucher un adversaire, il parvient à renverser sa cible et il la foulera au pied, en lui infligeant les points de dégâts supplémentaires indiqués.

Pentacératops : herbivore du crétacé ; ressemble à un tricératops, mais avec une collerette plus longue et deux cornes supplémentaires jaillissant de sous ses yeux. *Tricératops :* herbivore du crétacé ; contrairement à la plupart des autres cératopsiens, il ne semblait pas vivre en troupeaux. *Dicératops :* herbivore du crétacé ; extrêmement rare, en comparaison du tricératops. *Styracosaure :* herbivore du crétacé ; porte une collerette distinctive garnie de pointes ; environ la moitié de la taille du tricératops. *Monoclonius :* herbivore du crétacé ; avec une seule corne. *Centrosaure :* herbivore du crétacé ; semble avoir vécu en vastes troupeaux.

Trésors : Aucun (pour tous les cératopsiens).

Autres dinosaures I

	Ankylosaure	Cératosaure	Iguanodon	Platéosaure	Stégosaure	Vélociraptor
Fréquence :	Peu commun	Peu commun	Commun	Commun	Commun	Commun
Nbre rencontré :	1d4+1	1d4	3d6	5d4	2d4	4d4
Taille :	Grande					
Déplacement :	18 m	45 m	45 m	36 m	18 m	45 m
Classe d'armure :	0	5	4	5	3	6
Dés de vie :	9	8	6	8	10	6
Attaques :	1	3	3	1	1	1
Dégâts :	3d6	1d6/1d6/4d4	1d3/1d3/2d4	1d4	2d8	3d4
Attaques spéciales :	Aucune					
Défenses spéciales :	Aucune					
Résistance à la magie :	Normale					
Dans la tanière :	Aucune					
Intelligence :	Nulle					
Alignement :	Neutre					
Niveau/PX :	5 / 750+12/pv	4 / 200+6/pv	5 / 500+10/pv	5 / 475+10/pv	4 / 150+6/pv	6 / 1 000+12/pv

Figure ici tout un assortiment d'espèces différentes de dinosaures, dont certains (*ankylosaure* et *stégosaure*) sont dotés d'un blindage osseux dorsal. Ces deux créatures attaquent en frappant avec leurs queues blindées. Les MJ qui sont fans de *Jurassic Park* peuvent, s'ils le souhaitent, augmenter le score d'intelligence du vélociraptor et lui attribuer une intelligence "partielle", voire même "basse".

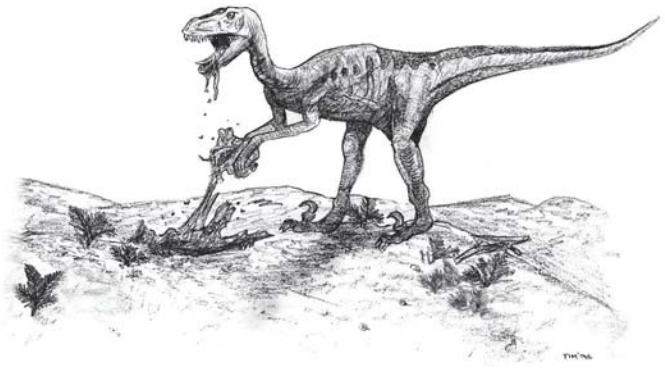
Ankylosaure : herbivore du crétacé. *Cératosaure :* carnivore du jurassique. *Platéosaure :* herbivore du trias. *Iguanodon :* herbivore du crétacé. *Stégosaure :* herbivore du jurassique. *Vélociraptor :* carnivore du crétacé.

Trésors : Aucun (pour tous).

Autres dinosaures II

	Compsognathus	**Deinonychus**	**Dimétrodon**	**Dilophosaure**	**Euparkeria**	**Ornitholestes**
Fréquence :	Commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Commun
Nbre rencontré :	8d4	1 ou 2d4	3d6	1d4+1	5d8	5d4
Taille :	Petite	Grande	Grande	Grande	Petite	Moyenne
Déplacement :	54 m	36 m	27 m	45 m	54 m	36 m
Classe d'armure :	7	6	7	7	9	7
Dés de vie :	1+2	5	7	5	1d4 pv	2+3
Attaques :	1	3	1	1	3	1
Dégâts :	1d6	1d3/1d3/2d6	1d10	3d4	1d2/1d2/1d4	1d8
Attaques spéciales :	Aucune					
Défenses spéciales :	Aucune					
Résistance à la magie :	Normale					
Dans la tanière :	Aucune					
Intelligence :	Nulle					
Alignement :	Neutre					
Niveau/PX :	1 / 15+1/pv	3 / 120+5/pv	4 / 100+6/pv	3 / 120+5/pv	3 / 110+5/pv	2 / 25+2/pv

Techniquement, le dimétrodon est un synapside et sa présence ici est anachronique d'un bon nombre de millions d'années, puisqu'il est en fait plus séparé du tyrannosaure, dans le temps, que ne l'est l'homme du 21e siècle. Il possédait une énorme "voile" sur le dos qui pourrait l'avoir aidé à réguler sa température interne. Les MJ qui sont fans de *Jurassic Park* ne devraient pas oublier que le *dilophosaure* qui y est représenté est le résultat d'une grande liberté artistique.



Compsognathus : carnivore du jurassique. *Deinonychus :* carnivore du crétacé. *Dimétrodon :* carnivore du permien. *Euparkeria :* carnivore du trias. *Ornitholestes :* carnivore du jurassique. *Dilophosaure :* carnivore du jurassique.

Trésors : Aucun (pour tous).

Dinosaures marins

	Archelon	**Dunkleosteus**	**Elasmosaure**	**Mosasaure**	**Nothosaure**	**Plésiosaure**
Fréquence :	Peu commun	Commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Commun
Nbre rencontré :	1d4	1d2	1d2	1d3	1d4	1d3
Taille :	Grande					
Déplacement :	Nage 45 m	Nage 63 m	Nage 45 m	Nage 45 m	Nage 27 m	Nage 45 m
Classe d'armure :	3	6	6	6	5	6
Dés de vie :	7	10	16	12	10	20
Attaques :	1					
Dégâts :	3d4	5d4	4d8	4d8	3d6	5d4
Attaques spéciales :	Aucune	Engloutissement	Engloutissement	Aucune	Aucune	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune					
Résistance à la magie :	Normale					
Dans la tanière :	Aucune					
Intelligence :	Nulle					
Alignement :	Neutre					
Niveau/PX :	5 / 475+10/pv	6 / 1 000+12/pv	7 / 2 000+16/pv	6 / 1 200+16/pv	6 / 1 000+12/pv	9 / 5 000+25/pv

Techniquement, aucune de ces créatures n'est un dinosaure, mais on les trouve toutes dans des zones appelées "Mondes perdus". Le dunkleosteus peut engloutir une proie sur un résultat de "20" à son jet pour toucher (voir "Poisson géant : gardon") et précéda en réalité les dinosaures de plusieurs millions d'années. L'élasmosaure peut lui aussi engloutir une proie, comme le dunkleosteus, mais il lui suffit d'un résultat de 18-20 pour ce faire. Le mosasaure occupait la même niche écologique que les requins. Les plésiosaures pourraient avoir privilégié des proies plus petites que l'homme, mais ce n'est pas pour cette raison qu'ils ne sont pas dangereux. Les nothosaures étaient amphibies, un peu comme d'énormes phoques, et pouvaient se mouvoir à terre à une vitesse de 18 mètres. L'archelon était une sorte de tortue gigantesque.

Dunkleosteus : carnivore du dévonien ; auparavant appelé *dinichthys*. *Elasmosaure :* carnivore du crétacé. *Mosasaure :* carnivore du crétacé. *Plésiosaure :* carnivore du jurassique. *Nothosaure :* carnivore du trias. *Archelon :* carnivore du crétacé.

Trésors : Aucun (pour tous).

Dinosaures volants

	Archéoptéryx	Ptéranodon	Ptérodactyle	Quetzalcoaltus	Rhamphorynchus
Fréquence :	Commun	Peu commun	Commun	Rare	Peu commun
Nbre rencontré :	4d12	2d10	3d12	1d2	2d12
Taille :	Petite	Grande	Petite	Grande	Grande
Déplacement :	Vol 90 m (AA : niveau IV)	Vol 72 m (AA : niveau IV)	Vol 72 m (AA : niveau IV)	Vol 54 m (AA : niveau IV)	Vol 63 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure :	10	7	8	6	7
Dés de vie :	1d2 pv	4	1+2	7	2+4
Attaques :	1				
Dégâts :	1d2	1d8	1d6	2d8	1d8
Attaques spéciales :	Aucune				
Défenses spéciales :	Aucune				
Résistance à la magie :	Normale				
Dans la tanière :	Aucune				
Intelligence :	Nulle				
Alignement :	Neutre				
Niveau/PX :	1 / 5+1/pv	3 / 75+4/pv	1 / 15+1/pv	4 / 400+6/pv	2 / 50+2/pv

Le *ptérodactyle* représentait en réalité plusieurs espèces différentes de créatures, mais elles sont toutes regroupées ici sous la même appellation. L'on pense que le *quetzalcoaltus* occupait la niche des rapaces et l'on présume que les autres dinosaures volants étaient regroupés en volées.

Ptéranodon : carnivore du crétacé. *Ptérodactyle :* carnivore du jurassique. *Archéoptéryx :* carnivore du jurassique ; pas plus grand qu'un oiseau ordinaire. *Quetzalcoaltus :* carnivore du crétacé ; de taille énorme pour une créature volante. *Rhamphorynchus :* carnivore du jurassique.

Trésors : Aucun (pour tous).

GOLEMS

Un golem est un monstre créé par magie. Des quatre types de golems de base, trois sont créés à partir de matériaux issus de la terre, tandis que le golem de chair est créé à partir de morceaux de cadavres humains. Le processus de création nécessite des sorts puissants, des composantes rares et le concours de forces étranges.

Les golems répertoriés ci-dessous sont généralement de forme humanoïde et leur taille est indiquée séparément.

Un golem possède un nombre de dés de vie égal à ses points de vie divisés par 4,5 (arrondis au supérieur) ; ainsi, par exemple, un golem de pierre possède 14 dés de vie (60 pv / 4,5 = 13,33).

Une créature magique peut frapper un golem et lui infliger des dégâts si les dés de vie de la créature sont supérieurs ou égaux à ceux du golem.

	Argile	Chair	Fer	Pierre
Fréquence :	Très rare			
Nbre rencontré :	1			
Taille :	Grande (2,40 m de haut)	Grande (2,25 m de haut)	Grande (3,60 m de haut)	Grande (2,85 m de haut)
Déplacement :	21 m	24 m	18 m	18 m
Classe d'armure :	7	9	3	5
Dés de vie :	50 pv	40 pv	80 pv	60 pv
Attaques :	1	2	1	1
Dégâts :	3d10	2d8/2d8	4d10	3d8
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous			
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous			
Résistance à la magie :	Voir ci-dessous			
Dans la tanière :	Aucune			
Intelligence :	Nulle	Partielle	Nulle	Nulle
Alignement :	Neutre			
Niveau/PX :	7 / 2 800	7 / 2 180	9 / 8 550	8 / 4 040

Golem d'argile : un golem d'argile est créé en suivant la procédure suivante : un clerc loyal bon de niveau 17 minimum (ou un clerc du même alignement mais de niveau moindre qui utiliserait un tome magique écrit pour un tel processus de création) crée une statue en argile de forme humaine, puis entreprend un rituel ininterrompu nécessitant des composantes matérielles coûteuses (pas moins de 20 000 po), des vêtements religieux et des objets rituels (coûtant 30 000 po), ainsi que les sorts *résurrection*, *animation des objets*, *communion*, *prière* et *bénédiction*.

Les dégâts infligés par un golem d'argile ne peuvent être soignés que par un clerc de niveau 17 ou plus. Il attaque comme un monstre de 12 dés de vie. Une seule fois par jour, un golem d'argile peut agir comme sous l'influence d'un sort de *rapidité* pendant trois rounds de combat, à condition qu'il ait passé auparavant un premier round au corps-à-corps.

Un golem d'argile est sous le contrôle direct de son créateur. Il y a une chance cumulative de 1% par round de combat du golem qu'un esprit d'alignement chaotique mauvais prenne possession du golem. Si le golem est possédé, son créateur ne pourra jamais en reprendre le contrôle. Une fois possédé, le golem se mettra à tuer toute créature vivante située à proximité de lui, en commençant par la créature la plus proche, et utilisera son pouvoir de *rapidité* s'il ne l'a pas déjà fait.

Golem de chair : un golem de chair suit les ordres simples que lui donne son créateur ; celui-ci peut même lui ordonner de cesser toute forme d'activité jusqu'à ce qu'un événement spécifique survienne. Pour chaque round de combat pendant lequel le golem de chair se bat au corps-à-corps, celui-ci a une

chance cumulative de 1% de devenir fou furieux et d'attaquer toute cible en vue. Le créateur du golem peut tenter d'en reprendre le contrôle, mais avec une chance de 10% par round.

Un golem de chair est extrêmement fort et peut abattre des portes et d'autres formes de structures en bois. Il ne peut pas être blessé par des armes normales ; par contre, les armes magiques lui infligent des dégâts normaux.

La plupart des sorts n'ont aucun effet sur ce monstre ; les sorts basés sur le froid ou sur le feu ralentiront le golem à 50% de sa vitesse pendant 2d6 rounds de combat, tandis que les attaques électriques lui feront regagner les points de vie qu'il aurait préalablement perdus, au rythme de 1 point de vie par dé de dégâts infligés par le sort (exemple : une *foudre* de 8 dés lui fera récupérer 8 points de vie perdus).

Un golem de chair est créé à l'aide d'un tome magique écrit pour un tel processus de création ou bien par un magicien (de niveau 14 ou plus) utilisant les sorts suivants : *souhait majeur*, *transformation d'objets*, *quête magique*, *force* et *protection contre les projectiles normaux*. Un millier de po par point de vie du golem doivent être dépensés en composantes matérielles et le processus entier de création dure un mois.

Golem de fer : un golem de fer est créé à l'aide d'un tome magique spécial ou bien par un magicien de niveau 18 ou plus utilisant les sorts suivants : *nuage létal*, *souhait majeur*, *quête magique* et *transformation d'objets*. Le temps de création est de trois mois et les matériaux coûtent 1 000 po par point de vie du golem. Le magicien peut contrôler sa création en lui donnant des ordres simples. Il peut également ordonner au golem de suspendre tout mouvement, jusqu'à ce qu'une condition particulière se réalise (ex. : une porte est ouverte, quelqu'un entre dans la salle, etc.).

Un golem de fer est trois fois plus fort qu'un golem de chair. En plus de ses dégâts normaux, une fois tous les 7 rounds de combats, un golem de fer peut souffler du gaz empoisonné directement en face de lui, sous la forme d'un nuage de 3 mètres de côté.

Seules des armes magiques +3 ou plus peuvent blesser un golem de fer. Seules des attaques magiques basées sur l'électricité peuvent l'affecter ; de tels sorts ralentiront le golem à la moitié de sa vitesse pendant 3 rounds de combat. Les attaques basées sur le feu réparent les dégâts subis par le golem, au rythme de 1 point de vie par dé de dégâts du sort (exemple : une *boule de feu* de 6 dés le réparera de 6 points de vie perdus).

Golem de pierre : un golem de pierre est créé à l'aide d'un texte magique spécial ou bien par un magicien de niveau 16 ou plus utilisant les sorts suivants : *quête magique*, *ralentissement*, *souhait majeur* et *transformation d'objets*. Le temps de création est de deux mois et coûte 1 000 po par point de vie du golem.

Le magicien peut contrôler sa création en lui donnant des ordres simples. Il peut également ordonner au golem de suspendre tout mouvement, jusqu'à ce qu'une condition particulière se réalise.

Une fois tous les deux rounds de combat, un golem de pierre peut lancer un sort de *ralentissement* sur tous les adversaires situés en face de lui et à moins de 3 mètres.

Trésors : Aucun (pour tous les golems).

LYCANTHROPES

Un lycanthrope est un humain ayant la faculté de changer de forme et de prendre la forme d'un animal durant les heures nocturnes. La pleine lune a 90% de chances de provoquer automatiquement cette transformation en animal. Tout humanoïde mordu par un lycanthrope et blessé de cette façon à 50% ou plus de ses pv normaux contractera la maladie lycanthropique de son assaillant, s'il survit à la rencontre. Une *guérison des maladies* lancée par un clerc de niveau 12 ou plus guérira cette maladie si ce sort est lancé dans les trois jours qui suivent l'attaque. Si la victime ingère de la belladone dans l'heure qui suit l'attaque, il y a 25% de chances que la maladie soit guérie. Cependant, le fait d'avaler ainsi de la belladone handicapera la victime pendant 1d4 jours ; il y a également 1% de chances que cette herbe tue la victime.

La caractéristique "taille" d'un lycanthrope indique sa taille lorsqu'il adopte sa forme animale. Bien entendu, sous forme humaine, un lycanthrope sera toujours de *taille humaine*.

Chaque type de lycanthrope dispose de sa propre langue. Les cinq types les plus courants de lycanthropes sont détaillés ci-dessous :

	Loup-garou	**Ours-garou**	**Rat-garou**	**Sanglier-garou**	**Tigre-garou**
Fréquence :	Commun	Rare	Peu commun	Rare	Très rare
Nbre rencontré :	3d6	1d4	4d6	2d4	1d6
Taille :	Moyenne	Grande	Petite à moyenne	Grande	Grande
Déplacement :	45 m	27 m	36 m	36 m	36 m
Classe d'armure :	5	2	6	4	3
Dés de vie :	4+3	7+3	3+1	5+2	6+2
Attaques :	1	3	1	1	3
Dégâts :	2d4	1d3/1d3/2d4	1d8 (épée)	2d6	1d4/1d4/1d12
Attaques spéciales :	Surprend avec 1-3 sur un d6	Etreinte pour 2d8	Surprend avec 1-4 sur un d6	Aucune	Lacération pour 1d4+1/1d4+1
Défenses spéciales :	Touché par des armes en argent ou par des armes magiques				
Résistance à la magie :	Normale				
Dans la tanière :	25%	10%	30%	20%	15%
Intelligence :	Moyenne	Exceptionnelle	Très	Moyenne	Moyenne
Alignement :	Chaotique mauvais	Chaotique bon	Loyal mauvais	Neutre	Neutre
Niveau/PX :	3 / 200+5/pv	5 / 850+10/pv	3 / 150+4/pv	4 / 250+6/pv	4 / 500+8/pv

Loup-garou : Un loup-garou peut être de n'importe quel sexe et de n'importe quelle corpulence. Lorsqu'il adopte sa forme de loup, ce lycanthrope a tendance à marcher sur ses pattes postérieures. Si une meute de loups-garous compte de 5 à 8 membres, il s'agira alors d'un groupe familial comportant un mâle, une femelle et 3 à 6 jeunes loups-garous ayant atteint entre 60% et 90% de leur maturité.

Lorsqu'il est avec sa meute, le mâle se battra avec un bonus de +2 au toucher et infligera les dégâts maximaux si sa femelle a été attaquée. Quant à la femelle, elle attaquera avec un bonus de +3 au toucher et infligera les dégâts maximaux si ses louveteaux sont menacés. Les louveteaux attaqueront avec un malus de –4 à –1, en fonction de leur stade de maturité, et infligeront 1d4+1 points de dégâts par attaque. N'importe quelle meute peut également accueillir des garous-loups (des loups qui peuvent prendre forme humaine).

Trésors : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d3×1 000 po (25%), 1d8 pierres

précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%) et épée, armure ou arme diverse (10%).

Ours-garou : Sous forme humaine, un ours-garou ressemble à un grand humain poilu et au caractère solitaire. Sous forme d'ursidé, il ou elle a 50% de chances d'être accompagné(e) par 1d6 ours bruns. Un ours-garou peut invoquer 1d6 ours bruns en 2d6 tours, à condition que ces ours soient présents à moins de 1,6 km de là. Les ours-garous sont immunisés aux maladies et guérissent trois fois plus vite que la normale. Ils peuvent également opérer une *guérison des maladies* sur une autre créature en moins de 1d4 semaines.

Trésors : 2d4×1 000 po (40%), 1d6×100 pp (50%), 4d8 pierres précieuses (55%), 1d12 bijoux (50%), 1d4 parchemins + 1 objet magique divers + 1 potion (60%).

Rat-garou : Ces ignobles hommes-rats infestent les égouts et les catacombes situés sous les rues des grandes cités. Ils sont discrets et surprennent leurs proies sur un résultat de 1-4. Ils peuvent adopter trois formes différentes : humain, rat géant et homme-rat. Que ce soit sous forme humaine ou sous forme d'homme-rat, ils s'équipent souvent d'épées, mais préfèrent attirer dans des pièges des individus qui ne se méfient pas ; ces victimes seront ensuite retenues captives, en attente d'une rançon ou bien pour leurs prochains repas. Un rat-garou peut invoquer et contrôler 2d6 rats géants. Des rumeurs persistantes parlent d'une cité de rats-garous noirs, située sur un rivage lointain ; les contes les plus fantaisistes suggèrent que, parmi ces rats-garous noirs, de puissants lanceurs de sorts seraient capables d'affecter par magie les phases de la lune.

Trésors : 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (25%) et 2 objets magiques (10%).

Sanglier-garou : Quelle que soit sa forme, un sanglier-garou possède un sale caractère et attaquera avec frénésie. On peut en trouver dans les régions abondamment boisées, mais rarement en compagnie de sangliers normaux (15% de chances pour que 1d4 sangliers soient présents ; ils attaqueront sur les ordres du lycanthrope).

Trésors : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d3×1 000 po (25%), 1d8 pierres précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%) et épée, armure ou arme diverse +2d4 potions (40%).

Tigre-garou : La plupart des tigres-garous sont des femelles et vivent quasiment comme des tigres normaux, bien qu'ils ne s'associent avec des tigres normaux que 5% du temps. Ils peuvent lacérer leur proie à l'aide de leurs pattes arrière, tout comme un tigre normal. Les félins normaux ont tous 75% de chances d'être amicaux envers un tigre-garou, en raison de la faculté du lycanthrope qui lui permet de leur parler.

Trésors : 1d8×1 000 pc (10%), 1d12×1 000 pa (15%), 1d8×1 000 pe (15%), 1d6×1 000 po (50%), 2d6 pierres précieuses (50%), 1d6 bijoux (25%) et 2 objets magiques + 1 potion (15%).

CREATURES SYLVESTRES OU FEERIQUES

L'on peut rencontrer des créatures sylvestres ou féériques dans les forêts magiques. Certaines d'entre elles partagent leur territoire avec des elfes. Elles forment une espèce recluse et (à quelques exception notables près) d'alignement bon. Leurs habitats sont généralement des endroits d'une beauté extrême, comportant des plantes luxuriantes et verdoyantes, des fleurs à profusion, des chutes d'eau étincelantes et des bassins limpides. Puisque ces créatures ont tendance à être excessivement magiques et dotées d'un sens de l'humour malicieux, toute rencontre qui les mettra en scène sera souvent très amusante — pour le MJ.

Arbre animé

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Grande
Déplacement : 9 m
Classe d'armure : 0
Dés de vie : 12
Attaques : 2 (poings)
Dégâts : 4d6
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 100%
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 7 / 1 300+16/pv (aucun s'il a été animé par un sylvanien)

On rencontre généralement des arbres animés lorsque des sylvaniens animent des arbres normaux (voir "Sylvanien").

Trésors : Aucun.

Centaure

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 4d6
Taille : Grande
Déplacement : 54 m
Classe d'armure : 5(4)
Dés de vie : 4
Attaques : 2
Dégâts : 1d6/1d6
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 5%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Neutre à chaotique bon
Niveau/PX : 3 / 75 + 3/pv

Les centaures sont moitié humains, moitié chevaux. Ils ont le corps d'un cheval, mais au lieu de la tête et du cou d'un cheval, ils ont le haut du torse, les bras et la tête d'un humain. Antipathiques envers les humains, mais amicaux envers les elfes et leurs semblables, les centaures préfèrent vivre dans des clairières, des pâturages et des forêts peu fréquentés. Si l'on rencontre une coterie, les centaures seront armés comme suit : 50% avec des gourdins de bois dur (2d4 points de dégâts), 25% avec des arcs longs (composites ou non), tandis

que le reste sera armé de lances et de boucliers (et donc avec une CA 4) — ce dernier groupe étant constitué des chefs. Tous les centaures sont capables d'attaquer, lors de chaque round de combat, à l'aide de leurs armes de corps-à-corps et de leurs deux attaques de sabots.

Il est rare de les rencontrer dans leurs tanières forestières luxuriantes mais, si cela arrive, il y aura 1d6 centaures combattants supplémentaires (pour un total de 5d6), ainsi que deux fois plus de femelles et 5d6 jeunes. Les centaures qui ne se battent pas (les femelles et les anciens) possèdent 3 dés de vie et les jeunes ont seulement 1d3 points de vie. Les non combattants et les jeunes n'attaqueront que s'ils sont directement menacés, et seulement avec leurs sabots. Si les centaures qui ne se battent pas et les jeunes centaures sont sérieusement menacés, il y a 90% de chances pour qu'une rançon généreuse soit proposée en échange de leur libération.

Trésors : 2d4 po (90%) et 1d4 pierres précieuses (50%) par individu ; Tanière : 1d8×1 000 pc (10%), 1d12×1 000 pa (15%), 1d8×1 000 pe (15%), 1d6×1 000 po (50%), 3d6×100 pp (30%), 2d10 pierres précieuses (55%), 1d12 bijoux (50%), 2 objets magiques (15%) et 1d4 parchemins magiques et 1 potion magique (50%).

Dryade

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d6
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 10
Dés de vie : 2
Attaques : 1
Dégâts : 1d2
Attaques spéciales : Charme
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 50%
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Elevée
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 30+1/pv

Les dryades sont de timides esprits des arbres qui vivent dans les endroits les plus isolés. Elles ressemblent à de superbes jeunes filles. Une dryade ne s'éloigne guère du chêne dont elle fait partie intégrante. Les dryades sont pacifiques et n'attaqueront jamais, à moins qu'elles n'aient d'autre choix. Une dryade tentera de s'échapper en pénétrant dans n'importe quel arbre situé à proximité. Elles peuvent également utiliser une *porte dimensionnelle* pour retourner à leur propre arbre. La seule chose qui soit différente au sujet d'un arbre qui abrite une dryade est sa taille. Une dryade peut également lancer un sort de *charme-personnes* jusqu'à trois fois par jour.

Si une dryade aperçoit un jeune homme doté d'un score de Charisme supérieur ou égal à 16, elle tentera de le charmer. Si elle y parvient, il y a 50% de chances qu'on ne le revoit plus jamais. Et si le jeune homme revenait quand même, ce ne serait pas avant 1d4 ans.

Les dryades ont leur propre langue et parlent également l'elfe, le pixie et l'esprit follet. Elles peuvent également parler avec les animaux.

Trésors : 2d4×100 po (100%) et 10d4 pierres précieuses (50%).

Esprit follet

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 10d10
Taille : Petite
Déplacement : 27 m / vol 54 m (AA : niveau III)
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 1
Attaques : 1
Dégâts : Par arme
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Très
Alignement : Neutre bon
Niveau/PX : 3 / 50+1/pv

Au combat, les esprits follets utilisent des dagues, mais ils préfèrent manier de petits arcs (comme un arc court, mais avec une portée réduite de moitié et 1d3 points de dégâts par flèche). Leurs flèches seront enduites d'un poison anesthésiant (jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas dormir pendant 1d6 heures). Ils peuvent devenir *invisibles* à volonté, lancer une *détection du mal* (comme le sort du même nom) à volonté et se déplacer dans un silence total.

En général, ils n'attaqueront que des créatures mauvaises ou des créatures qui détériorent leur habitat. Les êtres mauvais seront tués, tandis que les autres seront déplacés pendant leur sommeil pour être emmenés loin de là.

Trésors : Tanière : 1d10×1 000 pc (25%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (15%), 1d2×1 000 po (5%), 4d6 pierres précieuses (45%), 2d4 bijoux (30%) et 2 parchemins aléatoires (10%).

Farfadet

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d20
Taille : Petite
Déplacement : 45 m
Classe d'armure : 8
Dés de vie : 1d4+1 pv
Attaques : Aucune
Dégâts : Nuls
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 80%
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Exceptionnelle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 3 / 50+3/pv

Les farfadets forment une race magique qui aime tourmenter ceux qu'ils rencontrent en leur faisant des farces, en faisant preuve d'espièglerie et en tentant de les escroquer. Ils vivent généralement dans des champs verdoyants ou dans des collines douces situés en bordure de la civilisation. Un farfadet peut devenir *invisible*, *métamorphoser* des objets inanimés, créer des *illusions* et jouer de *ventriloquie* à volonté. En raison de leurs sens très développés, ils ne peuvent jamais être surpris.

L'un des tours favoris des farfadets consiste à attraper quelque objet de valeur, de devenir invisible, puis de s'enfuir avec. S'ils sont pourchassés de trop près, ils lâcheront l'objet plutôt que d'être poursuivis jusqu'à leur tanière. Si un farfadet est attrapé ou qu'il est poursuivi jusqu'à sa tanière, il fera ou dira pratiquement n'importe quoi pour recouvrer sa liberté. Prenez garde, car les farfadets sont magiques et ils sont très fiers du degré de confiance qu'ils ont lorsqu'ils jouent. Rien de ce qu'ils diront ne devra être considéré comme vrai. Un farfadet essaiera toujours de vous arnaquer d'une façon ou d'une autre.

Trésors : 1d20×1 000 pa (10%), 1d12×1 000 pe (15%), 1d8×1 000 po (40%), 1d8×100 pp (35%), 3d10 pierres précieuses (20%), 1d10 bijoux (10%) et 3 objets magiques (ni épées, ni armes diverses), 1 potion et 1 parchemin (30%).

Faune *(satyre)*

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 2d4
Taille : Taille humaine
Déplacement : 54 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 5
Attaques : 1
Dégâts : 2d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 50%
Dans la tanière : 40%
Intelligence : Très
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 5 / 110+4/pv

Les faunes vivent dans des forêts ou des prairies isolées, loin de la civilisation. Ils forment une race délurée et occupent la plupart de leur temps à jouer, à flirter et à boire. Les faunes adorent garder leur intimité et tenteront d'éloigner tout intrus de leur domaine. L'on sait qu'ils ignorent de temps à autre des intrus si on leur donne suffisamment de nourriture et/ou du vin de première qualité.

La défense principale d'un faune est sa flûte magique, dont lui seul sait jouer. Grâce à elle, le faune peut lancer *charme-personnes*, *sommeil* ou *effroi*. Tous ces sorts ont un rayon de 18 mètres et tous ceux qui sont à portée doivent effectuer un jet de sauvegarde contre la magie pour ne pas en subir les effets. Les faunes n'attaqueront pas physiquement, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes menacés. Leurs armes principales sont leurs cornes. Parfois (20%), ils porteront une arme magique.

Parce que ce sont des esprits de la nature, les faunes ont une conscience aigüe de leur environnement et ne sont surpris que sur un résultat de 1. En outre, les faunes sont des maîtres du camouflage et peuvent devenir invisibles 90% du temps s'ils se cachent dans le feuillage.

Les faunes parlent leur propre langue, ainsi que l'elfe et le commun. En outre, il est probable que les faunes comprennent la langue des centaures si de telles créatures vivent à proximité.

La partie inférieure du corps d'un faune est recouverte d'une fourrure grossière dont la couleur varie entre le brun moyen et le brun sombre. La partie supérieure de leur corps ressemble à un humain très bronzé. Les cornes et les sabots d'un faune sont d'un noir profond.

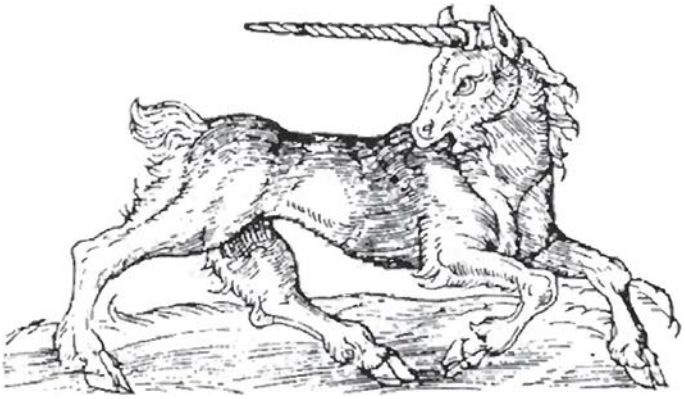
Trésors : 3d6×100 pp (30%), 2d10 pierres précieuses (55%), 1d12 bijoux (50%), 1d12 potions (40%), 2 objets magiques divers (60%).

Licorne

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d4+1
Taille : Grande
Déplacement : 72 m
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 4+4
Attaques : 3 (sabot/sabot/corne)
Dégâts : 1d6/1d6/1d12
Attaques spéciales : Charge
Défenses spéciales : Jets de sauvegarde comme un magicien de niveau 11 ; immunité au *charme*, à la *paralysie*, à la mort magique et au poison ; jamais surpris à moins de 72 m ; surprend avec un résultat de 1-5 sur un d6 ; *porte dimensionnelle* 1/jour (portée de 108 m)
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 5%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Chaotique bon
Niveau/PX : 5 / 440+4/pv

Les licornes évitent tout contact, sauf avec les créatures sylvestres, bien qu'elles puissent porter secours à de jeunes filles au cœur pur, qu'elles autoriseront alors à se servir d'elles comme montures. Normalement, les licornes chargent au combat, attaquant uniquement avec leur corne, mais infligeant le double des dégâts normaux pour cette attaque initiale. La corne d'une licorne annule les effets du poison : un simple contact suffit alors à produire cet effet.

Trésors : 20d4 pierres précieuses (50%) et 1 objet magique divers et 1 potion (60%).



Lutin

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 4d4
Taille : Petite
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 1d4 pv
Attaques : 1
Dégâts : 1d3
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Voir ci-dessous
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Elevée
Alignement : Loyal bon
Niveau/PX : 2 / 50+1/pv

Vivant dans les forêts sylvestres, souvent en compagnie des faunes, des licornes et de créatures similaires, les lutins sont timides et réservés. Parfois, ils peuvent être persuadés d'aider des créatures d'alignement bon. Ce sont des artisans

expérimentés qui sont très doués pour fabriquer et réparer des objets ordinaires. Ils sont extrêmement magiques et peuvent utiliser les sorts suivants, une fois par jour, pour chaque : *confusion*, *image miroir*, *lumière éternelle*, *lumières dansantes*, *porte dimensionnelle*, *protection contre le mal*, *réparation* et *ventriloquie*. Ils peuvent devenir *invisibles* à volonté, à condition qu'ils restent immobiles pendant cette opération. En outre, ils sont chanceux et fortement protégés contre la magie, ce qui signifie qu'ils effectuent tous leurs jets de sauvegarde comme des clercs de niveau 7.

Grâce à leurs sens très développés et à leur vigilance habituelle, les lutins ne peuvent pas être surpris. Ils parlent leur propre langue, l'elfe et le halfelin, et peuvent communiquer avec d'autres créatures féériques, comme les esprits follets, les nymphes et les dryades.

Trésors : 1d8×1 000 pc (5%), 1d12×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (20%), 1d10×1 000 po (30%), 1d12 pierres précieuses (20%), 1d8 bijoux (5%) et 2 objets magiques + 1 potion + 1 parchemin (15%).

Nixe

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 10d10
Taille : Petite (1,20 mètre de haut)
Déplacement : 18 m / nage 36 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 1d4 pv
Attaques : 1
Dégâts : Par type d'arme
Attaques spéciales : Charme
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : 25%
Dans la tanière : 95%
Intelligence : Très
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 1 / 35+1/pv

Les nixes sont des créatures féériques apparentées aux esprits follets et qui vivent dans des lacs d'eau douce. Ils ressemblent à des humanoïdes à la beauté étrange, avec une peau verdâtre légèrement écailleuse et pourvus de mains et de pieds palmés. Leurs yeux sont argentés et leurs cheveux sont d'un vert profond. Ils s'habillent de vêtements confectionnés avec des algues. Les nixes parlent leur propre langue et la langue commune. Il semblerait aussi qu'ils soient capables de communiquer, au moins à un niveau rudimentaire, avec les poissons d'eau douce de toutes sortes.

Puisque ce sont des fées, les nixes prennent grand plaisir à asservir les humains. Si un humain ou un demi-humain s'approche à moins de 9 mètres d'un groupe de nixes, ceux-ci tenteront de le charmer avec un sort spécial et collectif de *charme*. Ce charme nécessite un minimum de 10 nixes, qui doivent alors joindre leurs mains et chanter ; toute personne qui entend ce chant féérique doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts, à –2. En cas d'échec, la personne pénètre dans les eaux et servira d'esclave et d'amant aux nixes pour une période d'un an et un jour. Cette variante de charme possède un effet secondaire qui permet à la victime de respirer sous l'eau pendant toute la durée du sort. Il existe cependant une courte opportunité de briser ce charme : si une *dissipation de la magie* est lancée sur la personne envoûtée avant qu'elle ne pénètre dans les eaux, il y a 75% de chances pour que le sort soit brisé. Mais une fois que la victime a commencé à respirer sous l'eau, ces chances de briser le charme tombent à seulement 10%.

Au combat, les nixes sont faibles mais compensent cette faiblesse en attaquant en masse et en submergeant leurs ennemis. Ils préfèrent se battre avec de longues dagues et de longues fléchettes, dont ils se servent comme de lances en raison de leur petite taille. Sous l'eau, les nixes se serviront de ces lances au corps-à-corps, ou bien, hors de l'eau, ils s'en serviront comme projectiles, avant d'engager le corps-à-corps à l'aide de leurs dagues.

Les nixes craignent les lumières vives et le feu ; leur nature aquatique fait que ces deux choses leur sont étrangères et les mettre en présence d'un tel phénomène les chassera si ce phénomène est suffisamment impressionnant. Une forte source de lumière, si elle est créée sous l'eau, sera obscurcie par des bancs de poissons invoqués par les nixes car ils s'amasseront alors autour de l'effet du sort. Etant des êtres féériques, les nixes ont une résistance à la magie naturelle de 25% et, en dehors de leur charme spécial, ils peuvent également lancer un sort de *respiration aquatique* une fois par jour et dont la durée est de 24 heures.

Les nixes vivent au fond des lacs, où ils construisent leurs demeures en tissant des algues vivantes. Ces habitations se fondent si bien dans la végétation aquatique qu'elles ont 90% de chances de ne pas être remarquées, sauf si l'on s'approche à moins de 6 mètres d'elles. Ces villages aquatiques sont gardés soit par 1d4 gardons géants (25%), soit par 2d4 brochets géants (75%), qui obéiront aux ordres que leur donneront les nixes (voir "Poisson géant"). Les nixes peuvent également invoquer 20d4 petits poissons pour qu'ils aillent gêner la vision et les déplacements d'un envahisseur en se massant autour de lui. Les nixes peuvent s'aventurer sur la terre ferme, mais ne le font qu'avec une forte réticence.

Trésors : Transporté : dague ou javelot magique (10%) ; Tanière : 1d10×1 000 pc (25%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (15%), 1d2×1 000 po (5%), 4d6 pierres précieuses (45%), 2d4 bijoux (30%), 2 parchemins aléatoires (10%).

Nymphe

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 9
Dés de vie : 3
Attaques : 1
Dégâts : 1d2 ou par arme
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 50%
Dans la tanière : 95%
Intelligence : Exceptionnelle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 3 / 105+3/pv

Les nymphes sont des esprits de la nature féminins et d'une beauté presque indescriptible ; l'on raconte que la seule vision d'une nymphe suffit à faire perdre la vue à un homme, voire même à le tuer. Elles vivent généralement dans des endroits naturels d'une grande beauté, comme des lacs de haute montagne ou des clairières situées dans des forêts profondes. Ceux qui ont essayé de raconter ce qu'ils ont vu parlent de perfection absolue. En plus de leur propre langue enchanteresse, les nymphes parlent généralement le commun ; elles ont pour réputation d'avoir des voix aussi douces que du nectar mielleux.

Si elles sont attaquées, les nymphes essaieront presque toujours de fuir, souvent au moyen d'une *porte dimensionnelle*, qu'elles peuvent utiliser une fois par jour. Les nymphes sont également capables d'utiliser de la magie comme si elles étaient des druides de niveau 7. Tout personnage qui pose les yeux sur une nymphe vêtue doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être définitivement aveuglé ; mais si une nymphe est aperçue dévêtue, alors la conséquence d'un jet de sauvegarde raté est la mort. Si une nymphe daigne

accorder un baiser à un homme, il oubliera alors tous ses soucis et sa douleur pour le restant de la journée.

Les nymphes abhorrent le mal et porteront parfois secours à quelqu'un qui est en situation de détresse. En outre, il existe une chance infime pour qu'une nymphe soit favorablement disposée vis-à-vis d'un personnage d'alignement bon qui chercherait activement à la rencontrer, du moment qu'il ne pose pas ses yeux sur elle en premier. Dans le cas d'humains mâles d'alignement bon et dotés d'un Charisme exceptionnel, les chances pour qu'une nymphe lui accorde ses faveurs sont très élevées, mais un jet de sauvegarde est toujours obligatoire si jamais il devait poser les yeux sur elle.

Si une boucle de cheveux de nymphe est cousue sur une cape ou sur tout autre vêtement, elle augmentera par magie le Charisme de celui qui porte cet habit d'un point. Optionnellement, une telle boucle de cheveux peut être utilisée pour créer une puissante *potion de sommeil*. Les larmes de nymphe sont parfois utilisées pour créer un *philtre d'amour* et toute femme (même demi-humaine) qui se baigne dans le bassin d'une nymphe verra son Charisme augmenter de deux points jusqu'au prochain coucher de soleil.

Trésors : 4d10 pierres précieuses, 1d3 potions (75%).

Pixie

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	5d4
Taille :	Petite
Déplacement :	18 m / vol 36 m (AA : niveau V)
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	1d4 pv
Attaques :	1
Dégâts :	Par arme
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	25%
Dans la tanière :	5%
Intelligence :	Exceptionnelle
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	3 / 50+1/pv

Les pixies forment une race de créatures pénibles qui aiment jouer des tours et, de façon générale, embêter toute personne qui franchit leur territoire. Ils préfèrent habiter dans des forêts isolées. Normalement, ils sont invisibles et restent invisibles même lorsqu'ils attaquent. A moins qu'un pixie ne devienne visible ou qu'il ne soit détecté d'une manière ou d'une autre, ses adversaires ont un malus de –4 pour le toucher.

Bien que les pixies soient petits, ne mesurant qu'environ 80 cm de haut, ils sont capable de se défendre. Leurs épées sont considérées comme étant des dagues. Ils se servent de leurs arcs avec un bonus de +4 au toucher et ils utilisent trois types différents de flèches. Le premier type de flèche est une flèche normale qui inflige 1d4+1 points de dégâts. Le second type de flèche provoque le *sommeil* pendant 1d6 heures, à moins que la cible ne réussisse un jet de sauvegarde contre la magie. Le troisième type de flèche provoque une amnésie totale si la cible rate son jet de sauvegarde contre la magie. Le seul moyen de recouvrer la mémoire consiste à recevoir un sort d'*exorcisme*.

Les pixies peuvent devenir visibles ou se *métamorphoser*. Ils sont également capables de créer des *illusions* à la fois visuelles et auditives qui n'ont pas besoin d'être contrôlées. L'*illusion* disparaîtra si elle est touchée ou si elle est dissipée. Le contact d'un pixie provoque la *confusion* si la cible rate un jet de sauvegarde contre la magie. Cette forme de *confusion* persistera tant que la victime n'aura pas reçu un sort de *désenvoûtement*. Une seule fois par jour, un pixie peut lancer une *dissipation de la magie* (au niveau 8), des *lumières dansantes* et *E.S.P.* ; certains pixies peuvent même lancer une *danse irrésistible*.

Les pixies parlent leur propre langue, l'esprit follet et le commun.

Trésors : 2d4×1 000 po (40%), 1d6×1 000 pp (50%), 4d8 pierres précieuses (55%), 1d12 bijoux (45%), 2d4 potions (40%), 1d4 parchemins (50%), 1 objet magique divers (60%).

Sylphe

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	1
Taille :	Taille humaine
Déplacement :	36 m / vol 108 m (AA : niveau V)
Classe d'armure :	10
Dés de vie :	3
Attaques :	Aucune
Dégâts :	Nuls
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	50%
Dans la tanière :	10%
Intelligence :	Exceptionnelle
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	3 / 100+3/pv

Les sylphes sont des créatures aériennes et l'on pense qu'elles sont de proches parentes des nymphes. Elles passent la plupart de leur temps à voltiger ici ou là. Parce que le territoire d'une sylphe est très vaste, il est peu probable qu'on puisse la rencontrer à proximité de sa tanière.

Les sylphes sont capables de lancer des sorts comme si elles étaient des magiciennes de niveau 7 (4 sorts de niveau 1, 3 sorts de niveau 2, 2 sorts de niveau 3, 1 sort de niveau 4). Elles possèdent également la faculté de lancer *invisibilité* à volonté et *invocation d'un élémental d'air* une fois par semaine.

Les sylphes possèdent leur propre langue et peuvent également comprendre le commun.

Trésors : 10d4 pierres précieuses (50%), 1 objet magique divers et 1 potion (60%).

Sylvanien

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d20
Taille : Grande
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 0
Dés de vie : 7-12 (1d6+6 si les dés de vie sont déterminés aléatoirement)
Attaques : 2 (poings)
Dégâts : Voir ci-dessous (dépendent des DV)
Attaques spéciales : Arbres animés
Défenses spéciales : Ne peut pas être surpris
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Très
Alignement : Chaotique bon
Niveau/PX : 7 DV : 1 295+8/pv
8 DV : 1 600+10/pv
9 DV : 2 050+12/pv
10 DV : 2 350+13/pv
11 DV : 2 750+14/pv
12 DV : 3 600+16/pv

Les sylvaniens sont des créatures des bois ; ils s'isolent des humains mais se montrent amicaux envers les autres créatures d'alignement bon qui vivent dans les forêts. Ils ressemblent à des arbres humanoïdes mais il ne devient évident qu'ils possèdent des "bras" et des "jambes" qu'à partir du moment où ils commencent à se déplacer. Les sylvaniens sont les gardiens vigilants des bois, méprisant toute créature d'alignement mauvais et tous ceux qui utilisent le feu de façon irresponsable, quel que soit leur alignement. Les sylvaniens peuvent animer 1d2 arbres situés à moins de 54 mètres pour qu'ils viennent les aider (voir "Arbre animé"). Aucun point d'expérience ne sera accordé séparément pour avoir tué ces arbres animés. Les sylvaniens sont plutôt vulnérables au feu : les attaques à base de feu nécessitant un jet pour toucher bénéficient d'un bonus de +4 au toucher, un sylvanien effectue ses jets de sauvegarde contre le feu à –4, et chaque dé de dégâts infligé à un sylvanien bénéficie d'un bonus de +1 point de dégâts. Les dégâts infligés par les poings massifs d'un sylvanien sont déterminés comme suit :

7-8 DV : 2d8 points de dégâts par poing
9-10 DV : 3d6 points de dégâts par poing
11-12 DV : 4d6 points de dégâts par poing

Trésors : 10d4 pierres précieuses (50%), 2d4 potions (40%).

Vifelin

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 4d4
Taille : Petite
Déplacement : 300 m
Classe d'armure : –3
Dés de vie : 2d6 pv
Attaques : 3
Dégâts : 1d4/1d4/1d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Voir ci-dessous
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Elevée à génie
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 4 / 200+3/pv et plus

Les vifelins ressemblaient autrefois à des lutins, des sylphes, des pixies et à d'autres créatures féériques, mais ils ont été corrompus par le chaos. Ils vivent dans des endroits féériques, mais la beauté sylvestre de leurs demeures a perdu toute sa subtilité et est devenue malade : les plantes donnent des fleurs de taille surnaturelle et de couleur horrible, tandis que leurs odeurs délicates sont devenues un parfum écœurant qui fait monter les larmes aux yeux.

Les vifelins vivent de façon accélérée dans le temps, évoluant à un rythme différent en comparaison des autres créatures du Plan matériel primaire. Ils se déplacent si vite qu'on les voit sous la forme d'une tâche floue. Leurs trois attaques (avec des dagues) constituent trois séquences d'attaques séparées et un vifelin gagnera toujours l'initiative contre un adversaire qui n'est pas sous l'influence d'un sort de *rapidité*. Les vifelins ne peuvent pas être surpris et, grâce à leur nature enchantée et à leur vitesse surnaturelle, ils effectuent tous leurs jets de sauvegarde avec un bonus de +10.

Chaque vifelin peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, une seule fois par jour chacun : *excavation*, *feu charmeur*, *oubli*, *invisibilité*, *lévitation*, *fracassement* et *ventriloquie*.

Chaque groupe de vifelin sera mené par un vifelin de 4d6 pv (considéré comme un monstre de 3 DV). S'il y a plus d'une douzaine de vifelins présents, il y aura deux de ces vifelins, plus un autre vifelin de 6d6 pv (considéré comme un monstre de 4 DV). Ces chefs vifelins manieront des dagues empoisonnées à l'aide d'une toxine anesthésiante puissante ; toute créature frappée par une telle dague doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas s'écrouler de sommeil pour une durée de 1d6 heures.

Les vifelins parlent la plupart des langues des fées, y compris l'elfe, mais puisqu'ils parlent trois fois plus vite que la normale, il est très difficile de les comprendre.

Trésors : 2d4 pierres précieuses (50%), 1 objet magique divers + 2 potions + 1 parchemin (60%).

MORTS-VIVANTS

Les morts-vivants partagent tous les caractéristiques suivantes : ils ne font jamais de test de moral et sont immunisé à l'*effroi* et à la *peur* (sauf que les clercs et les paladins peuvent provoquer chez eux un effet semblable à la peur en les *intimidant*, voir Chapitre III) ; ils sont immunisés aux effets du type *sommeil*, *charme* et *paralysie*, mais pas si de tels effets sont spécifiques aux morts-vivants (si, par exemple, le MJ choisit de créer une règle qui permet à un objet magique ou à un sort d'avoir un effet de *paralysie des morts-vivants*, alors cet effet sera efficace contre eux) ; ils subissent 2d4 points de dégâts de la part de l'*eau bénite* ; et s'ils sont endommagés — car "blessés" n'est pas le bon terme — ils ne guérissent pas automatiquement, bien que certains types de morts-vivants puissent se soigner, comme les goules, qui récupèrent des points de vie en mangeant de la chair vivante, ou comme les spectres, qui récupèrent des points de vie en absorbant la force vitale d'une créature vivante (en absorbant un niveau).

Ame-en-peine

(intimidé comme un mort-vivant de type 7)
Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 2d6
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m / vol 72 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 5+3
Attaques : 1
Dégâts : 1d6 + absorption de niveau
Attaques spéciales : Absorption de niveau

Défenses spéciales : Touché par des armes en argent ou par des armes magiques ; immunisé à certains sorts
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 25%
Intelligence : Très
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 6 / 550+6/pv

Les âmes-en-peine sont des créatures mortes-vivantes intangibles qui existent partiellement dans le Plan matériel négatif. Cela leur accorde le pouvoir d'absorber un niveau d'expérience lorsqu'elles parviennent à frapper un adversaire. A la lumière du soleil, une âme-en-peine ne peut pas absorber de niveaux. Les âmes-en-peine ont une forme humaine ombrageuse, mais cette forme est sombre et indistincte.

Les armes en argent n'infligent que la moitié des dégâts normaux à une âme-en-peine, tandis que les armes magiques lui infligent des dégâts normaux. Les âmes-en-peine sont immunisées aux dégâts par le froid, ainsi qu'aux sorts de *charme*, de *sommeil* et de *paralysie*.

Trésors : Tanière : 1d10×1 000 pc (5%), 1d12×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d8×1,000 po (25%), 1d12 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (10%), 3 objets magiques + 1 parchemin (25%).

Banshee *(esprit hurleur)*

(intimidé comme un mort-vivant de type 13)
Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Taille humaine
Déplacement : 45 m
Classe d'armure : 0
Dés de vie : 7
Attaques : 1
Dégâts : 1d8
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Touché par des armes magiques +1 ou plus
Résistance à la magie : 50%
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Exceptionnelle
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 6 / 665+8/pv

La légendaire banshee est le fantôme d'une femme elfe d'alignement mauvais. L'on rencontre cet esprit dans les contrées isolées et autres endroits naturels solitaires. L'esprit hurleur inflige 1d8 points de dégâts à l'aide de son contact glacial. Il peut également émettre un hurlement qui oblige toute créature située à moins de 9 mètres à effectuer un jet de sauvegarde contre la magie pour ne pas mourir. La simple vue d'une banshee provoque l'*effroi*, à moins que le spectateur ne réussisse un jet de sauvegarde contre les sorts. La banshee peut hurler une seule fois par jour et uniquement pendant les heures sombres. Elle ne peut pas être affectée par des sorts de *sommeil*, de *charme* ou de *paralysie* et elle est résistante aux attaques basées sur le froid ou sur l'électricité. Un sort d'*exorcisme* tuera cette créature.

Trésors : Aucun.

Blême

(intimidé comme un mort-vivant de type 6)
Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d6
Taille : Taille humaine
Déplacement : 45 m
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 4
Attaques : 3
Dégâts : 1d4/1d4/1d8
Attaques spéciales : Paralysie, puanteur
Défenses spéciales : Immunités normales des morts-vivants
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Très
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 4 / 195+4/pv

Ces terribles créatures sont des versions plus puissantes des goules et il est impossible de les distinguer de ces dernières, sauf qu'elles émettent une puanteur horrible. Elles dégagent cette puanteur lorsqu'elles sont engagées au corps-à-corps et cette odeur terrible nécessite un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas subir d'atroces hauts-le-cœurs, qui imposeraient alors un malus de –2 à toutes les actions, y compris aux jets pour toucher et aux jets de dégâts. Les blêmes ignorent la *protection contre le mal*, à moins que ce sort ne soit combiné avec certains métaux purs non mélangés à d'autres métaux.

Les blêmes partagent les mêmes immunités magiques que les goules. A l'instar de ces dernières, ils peuvent traverser les terres des rêves, sauf, qu'en plus de se servir de mode de locomotion pour traverser le Plan matériel primaire, ils peuvent également pénétrer dans les plans inférieurs.

Certaines entités des niveaux supérieurs des Enfers utilisent des blêmes comme esclaves.

Trésors : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d12×1 000 po (65%), 1d6×1 000 pp (30%), 3d8 pierres précieuses (50%), 2d6 bijoux (50%), 1 arme ou armure magique (25%), 1d4 parchemins (50%).

Cadavre ambulant

(intimidé comme un mort-vivant de type 7)
Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Taille humaine
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 8
Dés de vie : 2
Attaques : 1
Dégâts : 1d6 ou par arme
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Touché par des armes magiques
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 80%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 2 / 30+2/pv

Un cadavre ambulant ressemble à un zombi car il n'est rien de plus qu'un cadavre fétide en décomposition. Les cadavres ambulants sont les corps des morts abandonnés et qui n'ont jamais reçu de rites funéraires appropriés, leurs âmes ne pouvant alors trouver le repos.

Les armes normales n'infligent aucun dégât à un cadavre ambulant. S'il est frappé pour 6 points de dégâts ou plus au cours d'un seul round de combat et à l'aide d'une arme normale, il s'écroulera et se relèvera lors du prochain round. Tous ceux qui assistent à ce spectacle horrible doivent faire un jet de sauvegarde contre la peur pour ne pas céder à la panique et partir en courant. Une arme magique est nécessaire pour réellement endommager un cadavre ambulant. Il est également immunisé aux sorts de *sommeil* et de *charme*.

Environ 25% des cadavres ambulants attaquent à l'aide d'une arme, tous les autres attaquant à l'aide de leurs mains. S'ils attaquent à mains nues et qu'ils réussissent à toucher, ils parviennent à saisir leur cible par la gorge, infligeant alors 1d6 points de dégâts. Chaque round ultérieur, ils infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires en étranglant leur

victime, sans avoir besoin de faire un autre jet pour toucher. Ils continueront d'étouffer leur victime jusqu'à ce qu'elle meure ou qu'ils ne soient détruits eux-mêmes.

Trésors : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d3×1 000 po (25%), 1d8 pierres précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%), 1 épée, armure ou arme diverse (10%).

Esprit frappeur

(intimidé comme un mort-vivant de type 1 ou 3)

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d8
Taille : Taille humaine
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 10
Dés de vie : 1d4 pv
Attaques : Aucune
Dégâts : Nuls
Attaques spéciales : Effroi, télékinésie
Défenses spéciales : Invisible, touché par des armes en argent ou par des armes magiques
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 97%
Intelligence : Basse
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 2 / 35+1/pv

Les esprits frappeurs sont les esprits intangibles et invisibles d'humains qui sont morts de façon tragique ou qui furent assassinés de sang froid. Autant que l'on sache, tous les esprits frappeurs étaient humains ou, tout du moins, à moitié humains. On ne les rencontre que rarement en tant que monstres errants mais, dans ce cas, ils sont traités comme des morts-vivants de type 1 face à toute tentative visant à les intimider. Le plus souvent, cependant, un esprit frappeur se trouvera dans le lieu de sa mort prématurée. Le lien qui unit l'esprit frappeur à ce lieu est si fort qu'essayer de l'y intimider est plus difficile ; traitez alors l'esprit frappeur comme un mort-vivant de type 3 face à toute tentative d'intimidation.

Au combat, l'esprit frappeur ne peut être frappé que par des armes en argent ou par des armes magiques. Son invisibilité impose un malus de –4 à toutes les attaques qui le prendraient pour cible (à moins que l'attaquant ne puisse voir l'*invisible*). Il ne passera pas au-dessus d'une eau bénite qui a été répandue au sol, mais une fois que l'eau bénie s'est évaporée, elle ne sera plus efficace pour le refouler. L'eau bénite ne peut pas réellement blesser les esprits frappeurs. Un clerc peut aussi présenter avec conviction un symbole saint pour les tenir à distance, mais, encore une fois, cela ne fait aucun mal à ces créatures.

Les esprits frappeurs ne peuvent pas attaquer physiquement. A la place, ils lancent des objets sur leurs adversaires grâce à leur pouvoir de télékinésie, attaquant comme des monstres de 5 DV. Ces objets doivent être suffisamment légers pour pouvoir être lancés par un humain ordinaire : livres, torches, lampes, chaises, et ainsi de suite. La tanière d'un esprit frappeur comportera de nombreux objets de cette sorte. Toute créature frappée par ces objets lancés ne subira aucun dégât, mais elle devra effectuer un jet de sauvegarde conte les sorts pour ne pas s'enfuir à sa vitesse de déplacement maximale pendant 2d12 rounds. Une victime en fuite a 50% de chances de lâcher tout ce qu'elle tient dans les mains, mais pas nécessairement tout de suite. Lorsqu'un PJ succombe à cet effet de *peur*, déterminez pendant combien de rounds il fuira, puis relancez les dés pour déterminer le round au cours duquel il lâchera les objets qu'il tient en main. A partir du moment où un adversaire a réussi son jet de sauvegarde, cet individu devient immunisé à cet effet de *peur*, mais pour cette rencontre uniquement, et seulement face à cet esprit frappeur s'il y en a plus d'un seul.

Trésors : Aucun.

Fantôme

(intimidé comme un mort-vivant de type 11)

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Taille humaine
Déplacement : Sustentation 27 m
Classe d'armure : 0 lorsqu'il se manifeste/spécial
Dés de vie : 10+4
Attaques : 1
Dégâts : Spécial
Attaques spéciales : Flétrissement ; métempsycose
Défenses spéciales : Touché par des armes magiques ou par des métaux spéciaux lorsqu'il se manifeste ; immunisé aux sorts lorsqu'il est éthéré, à moins que le lanceur ne soit lui aussi éthéré
Résistance à la magie : Comme ci-dessus
Dans la tanière : 25%
Intelligence : Elevée
Alignement : N'importe quel alignement mauvais
Niveau/PX : 8 / 4 200+14/pv

Les fantômes sont les restes spirituels d'humains extrêmement mauvais qui se sont vus refusé la transition normalement inexorable de leurs âmes, libérées de leurs enveloppes charnelles, vers les plans d'existence extérieurs. Cette scission de leur essence métaphysique crée une chose ignoble qui parcourt les endroits sombres et désolés, existant à la fois dans le plan éthéré et dans le Plan matériel primaire, et cherchant à étancher une soif qui ne peut jamais être rassasiée. Ce besoin impérieux d'essences vivantes est ce qui pousse ces esprits à aller au contact des mortels.

Le simple fait de contempler dans toute son horreur un fantôme oblige à effectuer un jet de sauvegarde contre la magie. En cas d'échec, le spectateur cède à la panique et fuit pendant 2d8 tours ; cela déclenche également une forme amoindrie du pouvoir de *flétrissement* du fantôme — qui vieillit la victime de 3d6 années, le fantôme se repaissant de la vie de la victime.

Les clercs de niveau 7 ou plus ignorent cet effet car ils ont une meilleure compréhension de la façon de se protéger contre de telles forces métaphysiques. Quant aux autres êtres intelligents possédant 9 DV (ou niveaux) ou plus, ils bénéficient d'un bonus de +3 à leurs jets de sauvegardes contre cet effet.

Tant qu'un fantôme ne se manifeste pas physiquement, il est immunisé à toutes les attaques (qu'il s'agisse de sorts ou non), à moins que l'attaquant n'ait une méthode qui lui permette de devenir éthéré. Et même si un lanceur de sorts se retrouve dans cet état, les fantômes restent immunisés à de nombreuses formes de sorts, bien qu'aucun sage n'ait pu retranscrire de quelles magies il pouvait alors être question. Les armes magiques qui sont utilisées dans un état éthéré et contre un fantôme ont généralement besoin de frapper une CA 7 ou 8.

Comme si ces pouvoirs terrifiants n'étaient pas suffisants, toute créature située à moins de 54 m d'un fantôme peut être la cible de la faculté de *métempsycose* de cet esprit (comme le sort du même nom). Si cela échoue, le fantôme se manifestera alors sous la forme d'un ectoplasme. Les armes spécialement forgées à l'aide de métaux "purs", et tout particulièrement l'argent, infligent la moitié des dégâts normaux à un fantôme lorsqu'il se manifeste de cette façon, tandis que les armes magiques l'affectent normalement — dans les deux cas, l'attaquant doit toucher une CA 0. Les sorts ne peuvent toujours pas l'affecter dans cet état, à moins que le lanceur ne soit éthéré. Cette manifestation permet au fantôme de frapper physiquement des victimes, en utilisant la pleine puissance de son attaque de *flétrissement* — qui provoque un vieillissement de 7d6 ans chez la victime, pour chaque attaque réussie, sans jet de sauvegarde. Les victimes qui dépassent leur propre espérance de vie sont mortes à jamais et seul un *souhait majeur* est capable d'inverser cette fin.

Trésors : 1d10×1 000 pc (5%), 2d6×1 000 pa (30%), 1d6×1 000 pe (25%), 2d4×1 000 po (25%), 2d6 pierres précieuses (15%), 1d6 bijoux (20%), 1d3–1 parchemins (30%), 1d8 potions (40%), 1d4–1 autres objets magiques (25%).

Goule

(intimidé comme un mort-vivant de type 3)

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 4d6
Taille : Taille humaine
Déplacement : Course bondissante 27 m
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 2
Attaques : 3
Dégâts : 1d3/1d3/1d6
Attaques spéciales : Paralysie
Défenses spéciales : Immunité aux sorts de *charme* et de *sommeil*
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 3 / 70+2/pv

Les goules sont des humains qui, à force de se nourrir de cadavres et d'entreprendre d'autres actes ignobles, sont devenus des morts-vivants, ou bien qui ont été tués par une autre goule sans que leur cadavre ne soit sanctifié par un clerc. Sautillant dans les ténèbres, ces créatures vaguement canines et à la longue langue noire suceuse de moelle hantent les cimetières et les ruines, en quête de la chair des morts et des vivants. Bien que leurs esprits aient été altérés au cours de leur transformation et que leur intellect général en soit amoindri, elles restent encore terriblement astucieuses ; elles attaquent en meutes intrépides avec un effet dévastateur, terrassant les vivants pour se repaître de leurs restes. Tout humain ou demi-humain, sauf s'il s'agit d'un elfe, qui est attaqué par une goule doit effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas être paralysé pendant 3d4 tours.

Une *protection contre le mal* tiendra ces choses à distance, à moins que celui qui est protégé de la sorte ne viole le cercle en attaquant les goules.

L'on raconte également que les goules sont capables de parcourir les terres des rêves et de s'en servir comme d'un conduit pour pénétrer dans le monde éveillé des hommes, émergeant alors sur le site de divers cimetières, afin de s'échapper sans laisser la moindre trace. Les goules marines sont appelées "lacédons" et sont parfois rencontrées sur des vaisseaux fantômes ou bien vivant dans des épaves reposant au fond des mers.

Description : les goules ressemblent à des cadavres animés et émaciés, dotés de dents acérées et d'ongles longs, auxquels pendent parfois des restes de chair de cadavre. Leurs voix sont très étranges et sont parfois décrites comme étant des couinements et des gémissements.

Trésors : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d3×1 000 po (25%), 2d4 pierres précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%), 1 arme ou armure magique (10%), 1d4 parchemins (10%).

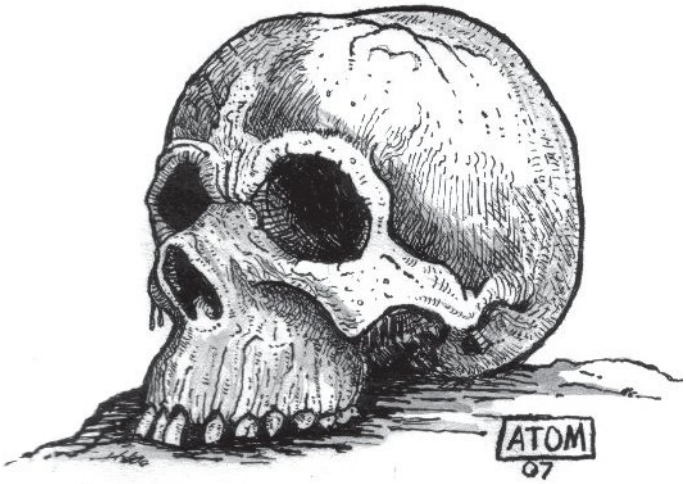
Liche

(intimidé comme un mort-vivant de type 12)

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Taille humaine
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 0
Dés de vie : 12 ou plus
Attaques : 1
Dégâts : 2d6 + paralysie
Attaques spéciales : Utilisation de sorts (comme clerc, magicien, ou les deux) à un niveau d'aptitude de 18 ou plus ; effroi
Défenses spéciales : Touché par des armes +1 ou plus ; immunité au froid, à l'électricité, au poison, à la paralysie musculaire, à la métamorphose et à la mort magique, ainsi qu'au *sommeil*, au *charme*, à la *paralysie* et aux autres attaques mentales ; les sorts qui absorbent les caractéristiques ou autre trait n'ont aucun effet
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 95%
Intelligence : Génie ou plus
Alignement : N'importe quel alignement mauvais
Niveau/PX : 10 / au moins 10 000+16/pv

Les liches sont les restes de puissants prêtres-magiciens qui, grâce à de sombres magies et à de sinistres grimoires, ont réussi à déjouer la mort et à continuer de vivre par-delà la tombe, sous la forme d'une enveloppe charnelle en décomposition mais qui continue de jouir de terrifiantes énergies magiques. Des magies profanatrices et une dévotion inébranlable ne sont pas les seules choses qui les retiennent dans le Plan matériel primaire. Leurs âmes ont déjà été vendues à des dieux sombres, mais une étincelle de leur essence demeure présente et cette étincelle doit être enfermée dans un talisman quelconque. Ce colifichet est nécessaire à la préservation de leur Non-vie, mais aucun érudit ne connaît ni le comment ni le pourquoi de cette chose.

Souvent, la tanière d'une liche sera soit un labyrinthe souterrain complexe, soit une étendue sauvage épaisse et cruellement maladive, au cœur de laquelle se dresse une tour noire truffée de pièges magiques et de gardiens mortels. Les liches ne supportent pas les imbéciles qui oseraient empiéter sur leurs mystères.



Chaque liche est capable de lancer un arsenal de sorts impressionnant, et celles qui ont des aptitudes de magiciens conservent plusieurs copies de tomes de sorts puissants. Au minimum, leur aptitude à la magie doit atteindre le niveau 18, car seuls les mortels qui ont exploré aussi loin la voie de la magie peuvent avoir ne serait-ce que l'espoir de maîtriser les rituels qui permettent de devenir une liche. Le simple contact d'une liche inflige 2d6 points de dégâts de froid à la victime et celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas être figée sur place pendant 3d8 tours. Tout ce qui n'est pas au moins de niveau 6 et qui contemple une liche (même dans un reflet ou via une *holographie*) doit effectuer un jet de sauvegarde contre la magie ; en cas d'échec, la créature ne mettra plus jamais les pieds dans cet endroit.

Souvent vêtues de riches haillons en décomposition, mais autrefois de qualité exquise, les liches sont horribles à voir. Leur apparence est cadavéreuse et deux points de lumière verte profane brillent à l'intérieur de leurs orbites désormais vides et qui ornent leur crâne dépourvu de toute chair. Des lambeaux de viande malade et lépreuse s'accrochent encore à peine à leurs os antiques, empestant la pourriture du caveau.

L'on pense que les liches se repaissent de vers d'âmes.

Trésors : (1d4+1)×1 000 pc (30%), (1d4+1)×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (40%), (1d8+1)×1 000 po (45%), 1d4×1 000 pp (25%), 5d8 pierres précieuses (55%), 8d4 bijoux (45%), 3 objets magiques (mais pas de potions) (40%).

Momie

(intimidé comme un mort-vivant de type 8)

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 2d4
Taille : Taille humaine
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 6+3
Attaques : 1
Dégâts : 1d12
Attaques spéciales : Effroi
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Voir ci-dessous
Dans la tanière : 80%
Intelligence : Basse
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 6 / 985+8/pv

La momie est un mort-vivant qui existe à la fois dans le Plan matériel primaire et dans le Plan matériel négatif. Normalement confinées dans des tombeaux ou dans d'autres lieux de sépulture, les momies haïssent la vie et tenteront de détruire toute créature vivante qu'ils croiseront.

Le contact d'une momie provoque une maladie dévorante et pourrissante qui entraînera la mort au terme de 1d6 mois. Pour chaque mois passé avec cette affliction, la victime perd définitivement 2 points de Charisme, et, tant qu'elle reste malade, aucun sort de *soins* n'aura d'effet sur elle et ses blessures ne guériront naturellement qu'à 10% du rythme normal. La pourriture infligée par la momie ne peut être guérie qu'à l'aide d'un sort de *guérison des maladies*.

Toutes les créatures situées à moins de 18 mètres d'une momie subiront, lorsqu'ils la verront, les affres de l'effroi et de la répugnance, à moins qu'elles ne réussissent un jet de sauvegarde contre la magie. Si ce jet échoue, la victime sera paralysée d'effroi pendant 1d4 rounds. Un groupe de créatures bénéficie d'un bonus de +1 à leurs jets de sauvegarde pour chaque ratio de 6 créatures pour chaque momie (exemple : 12 créatures apercevant 1 momie bénéficient d'un bonus de +2 ; 12 créatures apercevant 2 momies bénéficient d'un bonus de +1 ; et 12 créatures apercevant 3 momies ou plus n'ont aucun bonus). Si des humains sont confrontés à des momies, alors chaque humain bénéficiera d'un bonus de +2 à son jet de sauvegarde.

Une momie ne peut pas être endommagée à l'aide d'armes normales et les armes magiques ne lui infligent que la moitié des dégâts normaux (arrondis à l'inférieur). Une momie est immunisée aux sorts de *sommeil*, de *paralysie* et de *charme*, ainsi qu'aux attaques basées sur le froid. Les poisons et la paralysie musculaire n'ont aucun effet sur cette créature. Un sort de *rappel à la vie* transformera ce monstre en guerrier de niveau 7, à moins que la momie ne réussisse un jet de sauvegarde contre les "sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée".

La vulnérabilité d'une momie face au feu est la suivante : un coup porté à l'aide d'une torche lui infligera 1d3 points de dégâts ; une flasque d'huile enflammée lui infligera 1d8 points de dégâts lors du premier round, puis 2d8 points lors du second round ; les feux magiques lui infligent +1 point de dégâts par dé de dégâts. L'eau bénite lui inflige 2d4 points de dégâts par fiole qui parvient à la toucher.

Un personnage tué par une momie ne peut pas être rappelé à la vie en raison de la gravité des dégâts infligés par la maladie dévorante, à moins qu'une *guérison des maladies* et un *rappel à la vie* soient tous les deux lancés sur la victime dans l'heure qui suit son décès.

Trésors : 1d8×1 000 pc (10%), 1d12×1 000 pa (15%), 1d8×1 000 pe (15%), 1d6×1 000 po (50%), 1d10 pierres précieuses (30%), 1d6 bijoux (25%), 2 objets magiques + 1 potion (15%).

Nécrophage

(intimidé comme un mort-vivant de type 5)

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 2d8
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 4+3
Attaques : 1 (griffe)
Dégâts : 1d4 + absorption de niveau
Attaques spéciales : Absorption de niveau
Défenses spéciales : Touché par des armes en argent ou par des armes magiques ; immunités magiques
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 70%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 6 / 590+4/pv

Les nécrophages sont des cadavres morts-vivants qui se sont relevés d'entre les morts en étant pourvus d'une intelligence pervertie. Leur pouvoir de mort-vivant est lié au Plan matériel négatif, ce qui leur permet d'absorber définitivement un niveau d'expérience aux victimes qu'elles parviennent à frapper au cours d'un combat. Bien que la lumière du soleil ne leur fasse aucun mal, ils détestent les rayons du soleil et c'est par choix qu'ils restent cloitrés dans leurs tumulus et dans leurs tanières lorsqu'il fait jour. Les nécrophages sont immunisés aux sorts de *sommeil*, de *paralysie*, de froid et d'enchantement. Ils subissent 2d4 points de dégâts de la part de l'eau bénite (par fiole) et sont détruits par l'incantation d'un sort de *rappel à la vie*. Tout humain qui est tué par un nécrophage devient un nécrophage placé sous le contrôle de son meurtrier.

Trésors : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d3×1 000 po (25%), 1d8 pierres précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%), 1 objet magique (épée, armure ou objet magique divers) (10%).

Ombre

(intimidé comme un mort-vivant de type 4)

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 2d10+1
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 3+1
Attaques : 1
Dégâts : 1d6
Attaques spéciales : Absorption de la Force, de la Dextérité ou de la Constitution
Défenses spéciales : Touché par des armes +1 ou plus ; immunité au froid, au poison et à la paralysie musculaire, ainsi qu'au

	sommeil, au *charme*, à la *paralysie* et aux autres attaques mentales
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	40%
Intelligence :	Basse
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	4 / 250+4/pv

Les ombres volètent dans de vieilles ruines et dans des donjons poussiéreux, en quête d'êtres vivants. A cause de leurs liens avec le Plan matériel négatif, les créatures vivantes qu'elles frappent au combat perdent un point de For, de Dex ou de Con. La caractéristique absorbée est déterminée aléatoirement, mais une fois que cela est fait, les attaques effectuées par le même groupe d'ombres absorberont toutes la même caractéristique, jusqu'à ce que la caractéristique atteigne zéro — dès cet instant, la victime devient une ombre placée sous le contrôle de la créature qui lui a absorbé son dernier point. Les points absorbés, mais pas jusqu'à zéro, reviendront au bout d'une heure, bien que les attaques de certaines ombres nécessitent plus de temps pour s'en remettre.

En raison de leur immatérialité partielle, les ombres ne peuvent être endommagées que par des armes magiques ou par certains sorts. Les attaques basées sur le froid ne leur font aucun effet, tout comme le *sommeil*, la *paralysie* et les sorts qui affectent l'esprit. Elles sont pratiquement indétectables dans des conditions normales, au point qu'il faille obtenir un résultat de 18 ou plus sur un d20 pour se rendre compte de leur présence avant qu'elles n'attaquent. L'infravision ne permet pas de les détecter parce qu'elles n'émettent aucune chaleur, mais la lumière magique est suffisante pour démasquer ces horreurs.

Certaines ombres attaquent leurs victimes pendant leur sommeil, provoquant chez elles des cauchemars desquels elles ne se réveilleront jamais, leurs formes physiques étant drainées de toutes leurs forces vitales par les liens horribles qui unissent les ombres aux mondes qui dépassent l'entendement.

Trésors : 2d10×1 000 pa (10%), 2d6×1 000 pe (15%), 2d4×1 000 po (45%), 1d6×1 000 pp (33%), 4d8 pierres précieuses (20%), 2d4 bijoux (8%), 3 objets magiques (33%).

Spectre

(intimidé comme un mort-vivant de type 9)

Fréquence :	Rare
Nbre rencontré :	1d6
Taille :	Taille humaine
Déplacement :	Sustentation 45 m ou vol 90 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure :	2
Dés de vie :	7+3
Attaques :	1
Dégâts :	1d8
Attaques spéciales :	Absorption de niveau
Défenses spéciales :	Touché par des armes +1 ou plus ; immunité au froid, au poison, à la paralysie musculaire et aux sorts élémentaux, ainsi qu'au *sommeil*, au *charme*, à la *paralysie* et aux autres attaques mentales
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	20%
Intelligence :	Elevée
Alignement :	Loyal mauvais
Niveau/PX :	7 / 1 815+10/pv

Ces ombres diaboliques vivent principalement dans le Plan matériel négatif. De ce fait, lorsque leurs formes à peine matérielles entrent en contact avec les vivants, elles absorbent deux niveaux d'expérience à leurs victimes. Toute victime dont le niveau d'énergie est réduit au-dessous du niveau 0 devient un spectre placé sous le contrôle du spectre qui lui a dérobé sa force vitale ; un tel spectre n'aura alors que la moitié de la puissance d'un spectre normal. Quant aux êtres vivants, ils ne peuvent affecter des spectres qu'à l'aide d'armes magiques (d'une valeur minimale de +1) ou de sorts. Les sorts élémentaux et les enchantements qui affectent l'esprit n'ont aucun effet sur les spectres. Les liquides bénis des dieux leur infligent des dégâts normaux. Si un clerc (bon ou mauvais) tente de rendre la vie à un spectre via un sort ou un rituel, le spectre doit faire un jet de sauvegarde ; en cas d'échec, son existence est bannie du plan qui alimente sa Non-vie et il est réduit à néant dans le monde des vivants.

Certains sages se demandent si les spectres perdent leurs pouvoirs à la lumière du soleil, mais personne n'a jamais pu vérifier la véracité de cette théorie.

Trésors : 3d4 pierres précieuses (50%), 3d4×1 000 po (70%), 1 objet magique divers (60%), 1d2 potions (70%).

Squelette

(intimidé comme un mort-vivant de type 1)

Fréquence :	Rare
Nbre rencontré :	3d10
Taille :	Taille humaine
Déplacement :	36 m
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	1
Attaques :	1
Dégâts :	1d6
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Immunité au froid, au *sommeil*, au *charme*, à la *paralysie* et aux autres attaques mentales
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	Aucune
Intelligence :	Nulle
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	1 / 15+1/pv

Ces choses sont obtenues lorsqu'un magicien ou un clerc mauvais (ou neutre, tout au plus) manipule des magies qui animent des restes dépourvus de chair, qu'il s'agisse de ceux d'humains, de demi-humains ou d'humanoïdes divers. Les squelettes sont totalement dénués d'esprit et se contentent d'obéir aux ordres simples de leur créateur ; ces ordres se limitent souvent à vingt mots, en raison de la nature du sort. Cependant, quelques sages affirment que la simple proximité d'un grand Mal suffit pour animer les morts et que, pour cette raison, des armées entières de ces horreurs naissent à la Non-vie dans des catacombes oubliées et dans d'ignobles donjons. Lorsqu'on ne leur donne aucun ordre, ils partent en quête d'êtres vivants pour les faire rentrer dans les rangs des morts.

Quelle que soit la méthode employée par un squelette pour attaquer (lame rouillée, pierre ou son propre fémur), il inflige toujours 1d6 points de dégâts. Le froid et les sorts qui attaquent l'esprit n'ont aucun effet sur les squelettes. Les armes tranchantes ou pourvues d'une lame leur infligent moins de dégâts : en général, ces armes leur infligent seulement la moitié de leurs dégâts normaux. La plupart des armes perforantes, comme les flèches et les lances, ne leur infligent, au maximum, que 1 ou 2 points de dégâts par attaque. L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts par fiole qui réussit à les toucher.

Trésors : Aucun.

Vampire

(intimidé comme un mort-vivant de type 10)

Fréquence :	Rare
Nbre rencontré :	1d4
Taille :	Taille humaine
Déplacement :	36 m ou vol 54 m (AA : niveau V)
Classe d'armure :	1
Dés de vie :	8+3
Attaques :	1
Dégâts :	1d6+4
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	Voir ci-dessous
Dans la tanière :	25%
Intelligence :	Exceptionnelle
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	8 / 3 810+12/pv

Le vampire est l'un des morts-vivants les plus redoutés. A l'instar des autres morts-vivants, ils coexistent simultanément dans le Plan matériel négatif et dans le Plan matériel primaire. Ils partagent avec les autres morts-vivants l'immunité aux sorts de *charme*, de *paralysie* et de *sommeil*. L'électricité et le froid ne leur infligent que la moitié des dégâts normaux, ils ne sont pas affectés par les armes normales et ils régénèrent de 3 points de vie par round. Lorsqu'il fait jour, les vampires doivent se réfugier dans un cercueil ou dans une cachette similaire ; de plus, de temps à autre, et pour conserver leurs pouvoirs, ils doivent dormir sur de la terre tirée de leur propre tombe.

Les vampires sont extrêmement forts (18.76) et les coups violents qu'ils donnent infligent 1d6+4 points de dégâts. De plus, chacun de ces coups réduit l'énergie vitale de la victime de deux niveaux, ce qui réduit par conséquent tous les autres traits associés à une perte de niveaux (facultés d'attaque, dés de vie, etc.).

Les vampires peuvent prendre une forme gazeuse à volonté, et ils seront contraints d'adopter cette forme si leurs points de vie atteignent zéro. Dans ce cas, ils tenteront d'atteindre leur cercueil pour y reformer leur corps. S'ils ne réussissent pas à rejoindre leur cercueil avant 12 tours et à s'y reposer pendant 8 heures, ils seront incapables de se reformer.

En outre, les vampires peuvent se transformer (comme le sort *hétéromorphisme*) à volonté en grande chauve-souris, ce qui leur permet alors de voler. Ils peuvent invoquer 1d10×10 chauve-souris ou rats, lorsqu'ils sont sous terre, ou bien 3d6 loups, lorsqu'ils sont sur terre. Les créatures invoquées arriveront au bout de 2d6 rounds. De plus, un vampire possède un regard *charmeur* (comme le sort de *charme-personnes*), avec un malus de –2 au jet de sauvegarde.

Bien que ces objets ne leur fassent en réalité aucun mal et qu'ils ne les repoussent pas complètement, les vampires reculeront face à un symbole saint loyal bon, à un miroir ou à de l'ail, s'ils lui sont présentés avec conviction. L'ail pousse un vampire à rester en retrait pendant 1d4 rounds, tandis qu'un symbole saint ou un miroir poussera un vampire à adopter une position dans laquelle l'objet ne gênera pas sa progression ou son attaque. Un symbole saint loyal bon affectera un vampire quelle que puisse avoir été sa philosophie de son vivant. Une fois qu'une personne est devenue un vampire, elle est une créature morte-vivante d'alignement chaotique mauvais. L'eau bénite inflige 1d6+1 points de dégâts par fiole complète qui parvient à frapper un vampire.

Il existe peu de méthodes qui permettent de détruire un vampire. Ils subissent de gros dégâts lorsqu'ils sont immergés dans de l'eau courante et mourront alors au bout de 3 rounds (chaque round, les points de vie de la créature sont réduits de 1/3). S'il est piégé à la lumière du soleil, un vampire est frappé d'impuissance et mourra au bout de 1 tour. Enfin, un pieu enfoncé dans son cœur, associé à sa décapitation, détruira un vampire, mais seulement si des sacrements saints (comme des hosties) sont placés dans sa bouche une fois que la tête a été tranchée. Si un pieu est planté dans le cœur d'un vampire, il semblera mort, mais à moins qu'il ne soit également décapité, il reprendra vie lorsque le pieu sera retiré de son corps.

Les vampires créent d'autres membres de leur espèce en absorbant toute l'énergie vitale des humains ou des humanoïdes. La victime doit ensuite être enterrée. Au bout d'un jour, elle se relèvera sous la forme d'un vampire. La victime conservera les facultés de la classe qu'elle possédait de son vivant, mais elle deviendra un être mort-vivant d'alignement chaotique mauvais. Le nouveau vampire devient l'esclave du vampire qui l'a créé, mais il sera pleinement libre si son maître est tué.

Il existe une variante orientale du vampire. Celle-ci ne peut pas prendre une *forme gazeuse* à volonté (mais elle le fera si ses points de vie sont réduits à zéro) et ne possède pas de regard *charmeur*. Par contre, elle est *invisible* et les adversaires qui ne peuvent pas détecter l'invisible subissent un malus de –4 au toucher lorsqu'ils tentent de frapper ces vampires au combat.

Trésors : 1d20×1 000 pa (10%), 1d12×1 000 pe (10%), 1d10×1 000 po (40%), 1d8×100 pp (35%), 3d10 pierres précieuses (20%), 1d10 bijoux (10%), 3 objets magiques (30%).

Zombi

	Ordinaire *(intimidé : type 2)*	**Monstrueux** *(intimidé : type 6)*
Fréquence :	Rare	Très rare
Nbre rencontré :	3d8	1d6
Taille :	Taille humaine	Grande
Déplacement :	18 m	27 m
Classe d'armure :	8	6
Dés de vie :	2	6
Attaques :	1	
Dégâts :	1d8	2d8
Attaques spéciales :	Aucune	
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	Aucune	
Intelligence :	Nulle	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	2 / 30+1/pv	3 / 145+6/pv

Les zombis sont les cadavres animés des morts. Dans de nombreux cas, ils sont animés par un puissant lanceur de sorts, mais parfois des zombis se relèvent sous l'action d'autres influences surnaturelles. Ces créatures traînent les pieds au combat ; elles sont toujours les dernières créatures à attaquer au cours d'un round de combat, quels que soient les résultats des jets d'initiative. Une fois qu'elles commencent à attaquer, elles ne fuiront jamais, à moins d'être intimidées par un clerc. Les zombis sont immunisés aux enchantements, aux sorts de *charme* et à tous les sorts qui infligent des dégâts de froid.

Les zombis monstrueux sont les cadavres animés de monstres humanoïdes de grande taille, tels que les gobelours, les ettins ou les ogres. Pour un clerc, ils sont plus difficiles à intimider qu'un zombi ordinaire.

Zombi juju

(intimidé comme un mort-vivant de type 9)

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	1d6
Taille :	Taille humaine
Déplacement :	27 m
Classe d'armure :	6
Dés de vie :	3+12
Attaques :	1
Dégâts :	2d6+1

Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Touché par des armes magiques
Résistance à la magie :	Voir ci-dessous
Dans la tanière :	Aucune
Intelligence :	Basse
Alignement :	Neutre (mauvais)
Niveau/PX :	3 / 115+4/pv

Les zombis juju sont des morts-vivants spécialement créés par des magiciens mauvais qui pratiquent une forme de magie peu connue et universellement interdite : la nécromancie. Ce processus profane nécessite d'absorber toute la force vitale de l'infortunée victime, qu'il s'agisse d'un humain, d'un demi-humain ou d'un humanoïde. Ensuite, ces créatures sont totalement soumises à leur maître, qui peut leur donner des ordres pour qu'elles gardent, attaquent, patrouillent une zone, ou tout autre ordre similaire. Les zombis juju sont comparables à des zombis ordinaires, mais ils sont plus évolués dans presque tous les domaines. Ce type de zombi se déplace plus vite, dispose d'une meilleure CA, escalade avec la même adresse qu'un voleur de niveau 8, attaque comme un monstre de 6 DV, utilise des armes à projectiles comme des arbalètes et des arcs, et peut même utiliser des armes de jet comme des lances ou des javelots.

Au combat, les zombis juju attaquent à l'aide de leurs mains griffues, mais ils peuvent être programmés par leur maître pour utiliser des armes. En raison de leur forte connexion avec le Plan matériel négatif, les zombis juju ne peuvent être frappés que par des armes magiques. De par la nature morte-vivante de ces monstres, les armes magiques perforantes ou contondantes ne leur infligent que la moitié des dégâts normaux, mais les armes magiques tranchantes leur infligent des dégâts normaux.

Les zombis juju sont immunisés à toute magie qui affecte l'esprit, ce qui comprend, mais ne se limite pas à : *illusion*, *charme*, *paralysie des monstres*, mort, froid et *sommeil*. Ces monstres sont également immunisés au poison et aux dégâts électriques, tandis que le feu ou la magie basée sur le feu ne leur inflige que la moitié des dégâts normaux. L'acide et l'eau bénite leur infligent des dégâts normaux. Les zombis juju peuvent être intimidés, mais ils sont bien plus résistants aux pouvoirs divins d'un clerc que des zombis ordinaires, et donc plus difficile à intimider.

L'apparence d'un zombi juju ressemble beaucoup à celle d'un zombi ordinaire, mais leur peau grisâtre qui ressemble à du cuir est moins putréfiée. La haine que ces créations obscènes vouent à la vie est telle que leurs yeux brûlent d'une lueur rouge infernale.

Trésors : Aucun.

ANIMAUX

Les créatures de cette section sont toutes des "animaux" vis-à-vis de sorts tels qu'*invocation animale* ou *invisibilité aux animaux*. Quelques MJ généreux pourraient décider que d'autres créatures, comme les dinosaures ou les invertébrés géants, font partie des "animaux" vis-à-vis de ces sorts — mais cela reste strictement optionnel.

Anguille géante	**Murène**	**Electrique**	**Algues**
Fréquence :	Peu commun	Rare	Très rare
Nbre rencontré :	1d4	1d4	1d4
Taille :	Grande	Moyenne	Petite
Déplacement :	Nage 27 m	Nage 36 m	Nage 45 m
Classe d'armure :	6	9	8
Dés de vie :	5	2	1d6 pv
Attaques :	1		
Dégâts :	3d6	1d4	1
Attaques spéciales :	Aucune	Electricité	Poison
Défenses spéciales :	Aucune		
Résistance à la magie :	Normale		
Dans la tanière :	Aucune	Aucune	100%
Intelligence :	Nulle		
Alignement :	Neutre		
Niveau/PX :	4 / 110+4/pv	2 / 40+2/pv	1 / 30+1/pv

Les **murènes géantes** sont des habitantes des eaux salées au tempérament méchant et dotées de gueules pleines de dents. Bien qu'elles se tiendront à l'écart si elles ne sont pas molestées, on rencontre souvent des murènes géantes au service des locathahs, qui s'en servent alors de montures et de gardes. Les murènes géantes rencontrées dans ces circonstances sont extrêmement agressives. A de rares occasions, une murène géante peut être rencontrée en eau douce.

Trésors : Aucun.

Les **anguilles électriques** sont des habitantes non agressives des eaux douces, mais qui préfèrent les eaux chaudes. Si une anguille électrique se sent menacée ou si elle est attaquée, elle libérera une décharge électrique. Celle-ci inflige 3d8 points de dégâts à toute créature située à moins de 1,5 mètre, 2d8 points de dégâts à toutes les créatures situées entre 1,5 et 3 mètres, et 1d8 points de dégâts à toutes les créatures situées entre 3 et 4,5 mètres. Aucun jet de sauvegarde n'est accordé, bien que certains objets magiques ou sorts puissent accorder une immunité ou des réductions de dégâts face à une telle attaque électrique. Des rumeurs persistantes mentionnent l'existence d'une anguille électrique d'eau salée dont la taille serait deux fois plus grande et qui libérerait une décharge électrique deux fois plus puissante.

Trésors : Aucun.

Les **anguilles des algues** occupent à la fois les eaux salées et les eaux douces ; elles préfèrent vivre à des profondeurs d'environ 9 mètres. Les anguilles des algues sont ainsi appelées en raison de leur coloration verte et brunâtre, et parce qu'elles s'accrochent aux rochers et à la terre qui tapissent le fond des mers ou des lacs, ressemblant ainsi, et à tous points de vue, à un bosquet d'algues. Les anguilles des algues disposent d'une seule attaque : leur morsure, qui injecte un puissant poison dans la blessure. La victime doit alors faire un jet de sauvegarde pour ne pas mourir. La tanière des anguilles des algues consiste en de nombreux petits tunnels d'environ 15 cm de diamètre ; ces tunnels rejoignent toute une série de tunnels de 1,8 mètre qui, à leur tour, conduisent à une grande caverne, celle-ci étant la tanière principale. Cette caverne fait généralement environ 54 m² et les anguilles en jonchent le sol à l'aide de toute sorte de matériaux appropriés qu'elles sont en mesure de trouver : petites pierres, pierres précieuses, pièces ou tout autre objet brillant de taille comparable. Toute tentative visant à pénétrer dans un trou menant à cette tanière provoquera une attaque immédiate de la part de toutes les anguilles de la colonie, qui s'en prendront alors à l'intrus, qu'il s'agisse d'une créature ou d'un objet.

Trésors : Tanière : 1d4×1 000 pc (30%), 1d10×1 000 pa (50%), 1d3×1 000 pe (20%), 1d8×1 000 po (45%), 2d8×100 pp (60%), 6d6 pierres précieuses (50%), 2d6 bijoux (50%).

Babouin

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 10d4
Taille : Petite
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 1+1
Attaques : 1
Dégâts : 1d4
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Escalade
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Basse
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 30+1/pv

Communautaires et végétariens, les babouins défendront leur territoire s'il est envahi. Toute résistance déterminée provoquera leur fuite car ils ne souhaitent pas leur extinction (90% de chances qu'ils fuient). Si toute la tribu est rencontrée, la moitié de ses membres ne participera pas au combat car ils sont immatures. Dans chaque tribu, 2d4 mâles sont des chefs et bénéficient d'un bonus de +1 aux dégâts pour leurs attaques.

Trésors : Aucun.

Baleine

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 1d8
Taille : Grande
Déplacement : Nage 54 m à 72 m
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 12 à 36
Attaques : 1 morsure ou 1 queue
Dégâts : 5 à 15d4 (morsure), 1 à 5d8 (queue)
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Basse
Alignement : Neutre
Niveau/PX : Varie selon les dés de vie

Comme l'indiquent les caractéristiques susmentionnées, il y a de considérables variations entre les différentes espèces de baleines, en fonction de leurs tailles relatives. Les plus grosses baleines peuvent même engloutir leur proie (ou des attaquants). Les sucs digestifs de la baleine infligeront alors 1 point de dégâts par tour, mais la baleine régurgitera toute proie qui l'attaquerait de l'intérieur, bien qu'elle puisse choisir de le faire en eaux profondes.

Trésors : L'ambre gris d'une seule baleine vaut 1d20×1 000 po s'il est correctement prélevé. La viande d'une baleine vaut 100 po par dé de vie de la baleine. De plus, il y a une chance de 1% (pour chaque catégorie) de trouver des pc, des pa, des pe, des pp, des pierres précieuses, des bijoux et des objets magiques dans l'estomac d'une baleine. Si des pièces sont trouvées, elles seront au nombre de 1d3×1 000 pour chaque type. Les pierres précieuses et les bijoux seront au nombre de 1d20. Les objets magiques seront au nombre de 1d4.

Barracuda

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 2d6
Taille : Petite à Grande
Déplacement : Nage 90 m
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 1 à 3
Attaques : 1
Dégâts : 2d4
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 1 / 10+1/pv
2 / 30+1/pv
2 / 50+2/pv

Le barracuda est un prédateur aquatique redoutable et très rapide. L'habitat naturel de ce poisson est situé dans les eaux salées chaudes. Il préfère les proies vulnérables ou blessées, et tout particulièrement celles qui sont plus petites que lui.

Trésors : Aucun.

Bec-de-hache *(phorusrhacid)*

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d6
Taille : Grande
Déplacement : 54 m
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 3
Attaques : 3
Dégâts : 1d3/1d3/2d4
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 50+2/pv

Ces oiseaux semblables à des autruches sont des chasseurs diurnes qui courent vite et qui attaquent leurs proies à l'aide de leur bec puissant.

Trésors : Aucun.

Belette

	Enorme	**Géante**
Fréquence :	Peu commun	Rare
Nbre rencontré :	2d6	1d8
Taille :	Petite	Moyenne
Déplacement :	45 m	
Classe d'armure :	7	6
Dés de vie :	1+1	3+3
Attaques :	1	
Dégâts :	1d8	2d6
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous	
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	10%	
Intelligence :	Animale	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	2 / 40+2/pv	3 / 75+3/pv

On rencontre généralement les belettes énormes ou géantes dans des zones forestières, bien que certaines puissent également être trouvées dans des donjons. Leur morsure vide la victime de son sang après la première attaque réussie : 1d8 pv par round pour la belette énorme, ou 2d6 pv par round pour la belette géante.

Leur fourrure a une valeur respectable. La peau d'une belette énorme se vend 1d6×100 po, tandis que la peau d'une belette géante se vend au double de ce prix, voire plus.

Trésors : Voir la description de la créature.

Blaireau

	Ordinaire	**Géant**
Fréquence :	Peu commun	Très rare
Nbre rencontré :	1d4+1	

Taille :	Petite	Moyenne
Déplacement :	18 m / nage 9 m	
Classe d'armure :	4	
Dés de vie :	1+2	3
Attaques :	3	
Dégâts :	1d2/1d2/1d3	1d3/1d3/1d6
Attaques spéciales :	Aucune	
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	10%	
Intelligence :	Partielle	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	2 / 30+1/pv	2 / 50+2/pv

Le blaireau est un animal fouisseur rapide qui défend son territoire. Réputé pour former des couples à vie, toute rencontre effectuée avec plus d'un blaireau signifie qu'il s'agit d'une famille. Leur peau rapportera généralement 1d3×10 po chacune, bien que les peaux des blaireaux juvéniles valent considérablement moins.

Le **blaireau géant** est tout simplement une version plus grande du blaireau ordinaire. Bien plus rare que ce dernier, il possède 3 DV et ses attaques infligent 1d3/1d3/1d6 points de dégâts. Ils sont très rares, même dans des zones infestées de blaireaux, mais on peut en rencontrer dans des environnements de "mondes perdus".

Trésors : Aucun.

Bovidé

	Buffle	**Taureau**	**Sauvage**
Fréquence :	Peu commun	Commun	Commun
Nbre rencontré :	4d6	1, plus 50% de chances pour 3d6 bovidés	20d10
Taille :	Grande		
Déplacement :	45 m		
Classe d'armure :	7		
Dés de vie :	5	4	2 à 4 DV
Attaques :	2	2	1
Dégâts :	1d8/1d8	1d6/1d6	1d4
Attaques spéciales :	Charge	Charge	Piétinement
Défenses spéciales :	Tête CA 3	Aucune	Aucune
Résistance à la magie :	Normale		
Dans la tanière :	Aucune		
Intelligence :	Animale		
Alignement :	Neutre		
Niveau/PX :	3 / 110+4/pv	3 / 75+3/pv	1 / 10+1/pv

Buffle : natif des plaines tropicales et subtropicales, le buffle attaquera généralement s'il est approché à moins de 18 mètres. Si l'un d'entre eux attaque, tout le troupeau se mettra à charger. Lorsqu'il charge, un buffle inflige 3d6 points de dégâts d'impact, plus 1d4 points de dégâts de piétinement. Une telle charge doit couvrir une distance minimale de 12 mètres.

50% des espèces de buffles ne sont pas agressives et leur "charge" prendra la forme d'une fuite.

Trésors : Aucun.

Taureau : le taureau est très agressif. Si quelqu'un s'approche à moins de 24 mètres de lui, il y a de fortes chances pour qu'il charge (75%), même sans provocation apparente. Cette charge infligera un impact de 3d4 points de dégâts, plus 1d4 points de dégâts de piétinement. La charge doit couvrir une distance minimale de 9 mètres.

Trésors : Aucun.

Bovidé sauvage : ombrageux et prompts à prendre la fuite au moindre signe de danger, les bovidés sauvages restent en troupeaux. Les mâles ont 75% de chances d'attaquer si le troupeau est surpris, dans le but de couvrir la fuite du reste du troupeau. Lorsqu'une fuite se produit, le troupeau a 25% de chances de piétiner le groupe.

Lors d'un tel piétinement, les personnages seront piétinés par 2d4 animaux et recevront 1d4 points de dégâts par animal.

Trésors : Aucun.

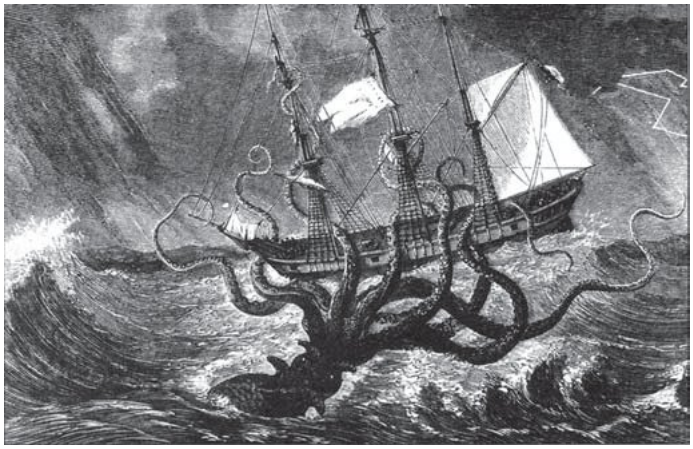
Calmar géant

	Calmar	**Pieuvre**
Fréquence :	Rare	
Nbre rencontré :	1	
Taille :	Grande	
Déplacement :	Nage 54 m	
Classe d'armure :	3/7	7
Dés de vie :	12	8
Attaques :	9	7
Dégâts :	1d6(×8)/5d4	1d4+1(×6)/4d4
Attaques spéciales :	Constriction	
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	40%	
Intelligence :	Nulle	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	7 / 2 000+16/pv	5 / 500+10/pv

Ces monstres vivent au plus profond des océans, à des profondeurs que peu de créatures peuvent atteindre. A l'occasion, ils feront surface pour attaquer un bateau de passage. Lorsqu'un calmar passe à l'attaque, il s'accroche au bateau à l'aide de deux de ses tentacules. Cela permet à ses huit autres tentacules de s'occuper de l'équipage. Lorsque le calmar a fini de nettoyer le pont du navire, il en brisera la coque et emmènera l'épave jusqu'à sa tanière.

Le corps d'un calmar géant est protégé par une coquille dure (CA 3), mais ses tentacules et sa tête sont plus vulnérables (CA 7). Chaque tentacule frappe pour 1d6 points de dégâts. En cas de coup réussi, la victime est saisie et maintenue par le tentacule. Au cours de chaque round ultérieur, le tentacule infligera 2d6 points de dégâts supplémentaires par écrasement, et ce jusqu'à ce que la victime soit morte. Il lui faut un round pour manger une victime morte, puis le tentacule est de nouveau libre pour attaquer une nouvelle cible. Le bec acéré d'un calmar peut mordre pour 5d4 points de dégâts. La seule méthode pour qu'un calmar relâche une victime consiste à trancher le tentacule qui la retient en lui infligeant 10 points de dégâts.

Toute créature prise par l'étreinte d'un tentacule a 25% de chances d'avoir les deux bras prisonniers et donc d'être à la merci du calmar. La plupart du temps (50%), elle aura un seul bras prisonnier et pourra donc attaquer, mais avec un malus de –3. Le reste du temps (25%), la victime aura les deux bras libres et pourra donc attaquer le calmar, avec un malus de –1.



Si le calmar perd plus de 3 de ses bras, il lâchera le bateau et prendra la fuite. Ce faisant, le monstre crachera de l'encre dans

l'eau, sous forme d'un nuage de 18 mètres de profondeur et de 24 mètres de large.

Les **pieuvres géantes** ressemblent à de petits calmars géants, mais sans la coquille et avec deux bras en moins. En dehors de cela, elles sont identiques aux calmars géants.

Trésors : Aucun.

Camélidé

Fréquence :	Commun
Nbre rencontré :	1d12
Taille :	Grande
Déplacement :	Dromadaire : 63 m Chameau bactrien : 54 m
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	3
Attaques :	1
Dégâts :	1d4
Attaques spéciales :	Crachat
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	Aucune
Intelligence :	Animale
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	2 / 50+2/pv

Les camélidés sont des bêtes de somme entêtées qui se déclinent en deux espèces, mais qui ont toutes deux les mêmes caractéristiques en termes de jeu. Le dromadaire n'a qu'une seule bosse et préfère les climats chauds. Le chameau bactrien a deux bosses, s'adapte à une plus grande variété de températures et d'environnements, mais se déplace de 9 mètres de moins que le dromadaire.

Quelle que soit leur espèce, tous les camélidés peuvent être domestiqués et peuvent porter d'immenses fardeaux (jusqu'à 6 000 po, soit 300 kg, bien qu'une telle charge réduira de moitié leur vitesse de déplacement). Pour une charge comprise entre 4 000 po (200 kg) et 5 000 po (250 kg), leur vitesse est réduite à 36 mètres.

Leur mode d'attaque normal est une morsure, mais ils peuvent également cracher (50%, avec 25% de chances d'aveugler la victime pendant 1d3 rounds).

Trésors : Aucun.

Chacal

	Ordinaire	**Enorme**	**Géant**
Fréquence :	Commun	Rare	Très rare
Nbre rencontré :	1d6	1d6	1d4
Taille :	Petite	Petite	Moyenne
Déplacement :	36 m	45 m	54 m
Classe d'armure :	7	6	5
Dés de vie :	1	2	4
Attaques :	1		
Dégâts :	1d4	1d4+1	1d8
Attaques spéciales :	Aucune		
Défenses spéciales :	Aucune		
Résistance à la magie :	Normale		
Dans la tanière :	25%		
Intelligence :	Animale		
Alignement :	Neutre		
Niveau/PX :	1 / 10+1/pv	2 / 30+1/pv	3 / 75 +3/pv

Les chacals sont de petits mammifères de 60 à 90 cm de long et qui pèsent environ 12,5 kg. Ils ont le museau long, sont recouverts de fourrures, ont quatre pattes et une longue queue. Ce sont des charognards nocturnes et, à l'occasion, des prédateurs. Généralement, ils chassent et fouillent seul ou en couple, mais, à l'occasion, ils se rassemblent en petites meutes pour abattre une proie difficile. On rencontre les chacals dans les prairies, les forêts et les déserts subtropicaux, et, parfois, sur des terrains plus montagneux. C'est à l'aube et au crépuscule qu'ils sont le plus actifs, ce qui leur vaut parfois d'être vénérés par des cultes de la mort.

La petite taille des chacals les rend prudents et en fait rarement des combattants, bien qu'ils puissent mordre pour 1d4 points de dégâts si nécessaire, le plus souvent lorsqu'ils défendent leurs petits. Les chacals énormes sont plus grands, plus agressifs et ont des mâchoires plus puissantes, mais, en dehors de cela, ils sont similaires aux chacals ordinaires. Les chacals géants sont presque certainement surnaturels et sont réputés pour être souvent associés à des groupes religieux. Bien que l'on pense généralement qu'ils se comportent comme les autres chacals, certaines rumeurs prétendent que certains d'entre eux possèdent un degré d'intelligence supérieur et une volonté mauvaise.

Trésors : Aucun.

Chat

	Domestique	**Sauvage**	**Lynx géant**
Fréquence :	Commun	Peu commun	Rare
Nbre rencontré :	1 ou 2d6	1 ou 1d4+1	1d4
Taille :	Petite	Petite	Moyenne
Déplacement :	15 m	54 m	36 m
Classe d'armure :	6	5	5
Dés de vie :	1d2 pv	1d6 pv	2+2
Attaques :	1	3	3
Dégâts :	1d2–1	1/1/1d2	1d2/1d2/1d4
Attaques spéciales :	Griffes postérieures	Griffes postérieures	Griffes postérieures ; surprend sur 1-4
Défenses spéciales :	Aucune	Aucune	Compétences de voleur
Résistance à la magie :	Normale		
Dans la tanière :	75%	5%	5%
Intelligence :	Animale		
Alignement :	Neutre		
Niveau/PX :	1 / 3+1/pv	1 / 10+1/pv	3 / 90+3/pv

Agiles et fiers, les chats se rencontrent presque partout. Seulement surpris avec un résultat de 1 (sur un d6), ils peuvent surprendre avec un résultat de 1-3 (sur un d6). En raison de leur taille, les chats domestiques ont des attaques très inefficaces.

Lorsqu'un chat noir est le familier d'un mage, le chat confère à son maître ou à sa maîtresse une ouïe excellente, ainsi que la vision nocturne.

Un chat qui dépasse de 4 points ou plus son score "pour toucher" peut lacérer sa victime avec ses griffes postérieures, en plus de ses griffes antérieures ; par conséquent, vous devez lancez deux fois les dés de dégâts indiqués.

Lynx géant : à la fois rares et magiques, les lynx géants vivent dans les déserts glacés, où ils utilisent leur intelligence à leur avantage contre les prédateurs qui leur feraient de la concurrence. Ils parlent leur propre langue. Les lynx géants ont les compétences de voleur suivantes : Se cacher dans les ombres, Déplacement silencieux et Escalade à 90%, et Déceler/désamorcer des pièges à 75%. Grâce à leur fourrure qui les camoufle efficacement, ils surprennent leurs adversaires avec un résultat de 1-4 sur un d6.

Trésors : Aucun (pour tous les chats).

Chauve-souris

	Ordinaire	**Géante**
Fréquence :	Commun	Peu commun
Nbre rencontré :	1d100×10	3d6
Taille :	Petite	
Déplacement :	3 m / vol 72 m (AA : niveau V)	
Classe d'armure :	8 (voir ci-dessous)	
Dés de vie :	1d2 pv	1d4 pv

Attaques :	1	
Dégâts :	1	1d2
Attaques spéciales :	Nuée (voir ci-dessous)	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	10%	
Intelligence :	Animale	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	1 / 1	1 / 5+1/pv

Cette description englobe toutes les espèces de chauve-souris. Elles n'attaqueront que si elles sont prises au piège et uniquement pour s'échapper. Lorsqu'elles sont prises au dépourvu, elles s'envolent en nuée, ce qui crée la confusion, éteint les torches, etc. En raison de leur navigation au sonar, leur CA peut descendre jusqu'à 4, si les conditions sont propices, car elles sont agiles et rapides.

Chauves-souris géantes : Il s'agit de versions géantes des chauves-souris carnivores ordinaires. Leur corps peut mesurer jusqu'à 90 cm de long et leur envergure peut atteindre 1,80 mètre. Leur grande manœuvrabilité impose un malus de –3 au toucher aux utilisateurs d'armes à projectiles, à moins que la Dextérité de l'attaquant ne soit supérieure ou égale à 13. Elles doivent atterrir sur leur cible pour attaquer. Il y a 1% de chances que ceux qui sont mordus par une telle chauve-souris contractent la rage ou bien une quelconque autre forme d'infection véhiculée par le sang.

Trésors : Aucun.

Chauve-souris monstrueuse

Fréquence :	Rare
Nbre rencontré :	1d8
Taille :	Moyenne
Déplacement :	9 m / vol 45 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure :	2 ou 10 (voir ci-dessous)
Dés de vie :	4 à 6 (voir ci-dessous)
Attaques :	1
Dégâts :	2d4
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	15%
Intelligence :	Basse
Alignement :	Neutre (mauvais)
Niveau/PX :	3 / 135+3/pv (4 DV) 4 / 200+4/pv (5 DV) 5 / 300+6/pv (6 DV)

L'on trouve les très grandes chauves-souris monstrueuses dans les régions chaudes, où de grandes quantités de proies à sang chaud sont disponibles. En raison de leur envergure, qui varie entre 3,6 et 4,8 mètres, elles ont besoin d'une grande zone d'atterrissage située à l'entrée de leur caverne. Leur vol étant pratiquement silencieux, elles surprennent leurs proies 50% du temps (1-3 sur un d6). Elles peuvent également émettre un cri terrifiant. Si elles ratent un jet de sauvegarde contre la paralysie, les victimes (toutes situées dans un rayon de 6 mètres) ne peuvent s'empêcher de couvrir leurs oreilles, ce qui les rend incapables de se défendre. En vol, leur CA est égale à 2, mais une fois au sol, leur CA devient égale à 10.

Trésors : Tanière : 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (20%), 2 objets magiques (10%).

Cheval

	Léger	**Lourd**	**Moyen**	**Poney**	**Sauvage**	**Trait**
Fréquence :	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Commun
Nbre rencontré :	1	1	1	1	5d6	1
Taille :	Grande					
Déplacement :	72 m	45 m	54 m	36 m	72 m	36 m
Classe d'armure :	7					
Dés de vie :	2	3+3	2+2	1+1	2	3
Attaques :	2	3	3	1	1	1
Dégâts :	1d4/1d4	1d8/1d8/1d3	1d6/1d6/1d3	1d2	1d3	1d3
Attaques spéciales :	Aucune					
Défenses spéciales :	Aucune					
Résistance à la magie :	Normale					
Dans la tanière :	Aucune					
Intelligence :	Animale					
Alignement :	Neutre					
Niveau/PX :	2 / 20+2/pv					

Figurant parmi les animaux les plus souvent domestiqués, les chevaux sont presque omniprésents dans la plupart des sociétés humaines. Ils ne sont pas suffisamment agiles pour s'aventurer dans la plupart des donjons (cf. "Mulet"). Les termes "Lourd", "Moyen" et "Léger" se réfèrent aux chevaux de guerre. Seulement 10%, environ, des chevaux peuvent être entraînés comme chevaux de guerre, même par un expert, et l'entraînement d'un cheval de guerre nécessite des connaissances très spécialisées de la part de l'entraîneur.

Chien

	Guerre	Sauvage
Fréquence :	Peu commun	Commun
Nbre rencontré :	Variable	4d4
Taille :	Moyenne	Petite
Déplacement :	36 m	45 m
Classe d'armure :	6 (ou par armure)	7
Dés de vie :	2+2	1
Attaques :	1	
Dégâts :	2d4	1d4
Attaques spéciales :	Aucune	
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	Aucune	
Intelligence :	Partielle	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	2 / 50+2/pv	1 / 10+1/pv

Chiens de guerre : pensez à de grands mastiffs ou à de grands pitbulls. Ces chiens redoutables sont entraînés à se battre. Ils sont généralement protégés par des armures de cuir. Ils sont loyaux jusqu'à la mort.

Chiens sauvages : errants en meutes, les chiens sauvages se disputent leur nourriture avec les loups et, parfois, avec les réfugiés de guerre. S'ils sont bien nourris, ils s'enfuiront. S'ils sont affamés, ils attaqueront. Il est possible de les apprivoiser, mais uniquement s'ils sont éloignés de leur meute.

Trésors : Aucun (pour tous les chiens).

Crapaud

	Géant	Géant venimeux
Fréquence :	Commun	Peu commun
Nbre rencontré :	1d12	1d8
Taille :	Moyenne	
Déplacement :	18 m / Bond de 18 m	
Classe d'armure :	6	7
Dés de vie :	2+4	2
Attaques :	1	
Dégâts :	2d4	1d4+1
Attaques spéciales :	Bond	Bond, poison
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	Aucune	
Intelligence :	Animale	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	2 / 20+2/pv	2 / 50+2/pv

Les crapauds géants chassent toutes sortes de proies, y compris les humains. Ils peuvent bondir en avant sur plus de 18 mètres et attaquer dans le même round. Il est impossible de faire la différence entre des crapauds géants ordinaires et des crapauds géants venimeux, mais ces derniers ont une morsure venimeuse qui tue leur victime si celle-ci rate un jet de sauvegarde.

Trésors : Aucun.

Crocodile

	Ordinaire	Géant
Fréquence :	Commun	Rare
Nbre rencontré :	3d8	1 à 2d6
Taille :	Grande	
Déplacement :	18 m / nage 36 m	
Classe d'armure :	4	3
Dés de vie :	3	7
Attaques :	2	
Dégâts :	2d4/1d12	3d6/2d10
Attaques spéciales :	Aucune	
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	Aucune	
Intelligence :	Animale	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	2 / 50+2/pv	5 / 225+8/pv

L'on peut en trouver dans des eaux peu profondes, qu'il s'agisse d'eau salée ou d'eau douce. Ils surprennent sur un résultat de 1-3 sur un d6, jaillissant de leur cachette, et ils mangeront pratiquement tout ce qui se présentera à la portée de leur gueule. Le froid est leur ennemi et il divise par deux leur vitesse de déplacement.

Crocodile géant : Normalement réservé aux environnements préhistoriques ou aux eaux salées, le crocodile géant est un adversaire redoutable. Il surprend sur un résultat de 1-3 sur un d6, jaillissant de sa cachette, et il mangera pratiquement tout ce qui se présentera à la portée de sa gueule.

Trésors : Aucun (pour tous les crocodiles).

Crustacé géant

	Crabe	Ecrevisse
Fréquence :	Rare	Peu commun
Nbre rencontré :	2d6	
Taille :	Grande	
Déplacement :	27 m	18 m / nage 36 m
Classe d'armure :	3	4
Dés de vie :	3	4+4
Attaques :	2	
Dégâts :	2d4/2d4	2d6/2d6
Attaques spéciales :	Aucune	
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	Aucune	
Intelligence :	Nulle	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	3 / 75+3/pv	3 / 110+4/pv

Crabe géant : Rencontré près de l'eau (douce ou salée). Les crabes géants surprennent sur un résultat de 1-4 sur un d6. En général, ils se précipiteront sur leur proie depuis une cachette, après avoir "scruté" les environs à l'aide de leurs yeux (qui sont situés au bout de deux pédoncules).

Ecrevisse géante : Rencontrée près des eaux douces. Les écrevisses géantes surprennent sur un résultat de 1-3 sur un d6. En général, elles se précipiteront sur leur proie depuis une cachette, mais elles n'ont pas l'avantage des yeux pédonculés des crabes géants.

Trésors : Aucun (pour tous les crustacés géants).

Eléphant

	Africain	Asiatique	Mammouth	Mastodonte
Fréquence :	Commun	Commun	Très rare	Très rare
Nbre rencontré :	1d12			
Taille :	Grande			
Déplacement :	45 m			
Classe d'armure :	6	5	6	6
Dés de vie :	11	10	13	12
Attaques :	5			
Dégâts :	2d8/2d8/2d6/2d6/2d6	2d8/2d8/2d6/2d6/2d6	3d6/3d6/2d8/2d8/2d8	2d8/2d8/2d6/2d6/2d6
Attaques spéciales :	Aucune			
Défenses spéciales :	Aucune			
Résistance à la magie :	Normale			
Dans la tanière :	Aucune			
Intelligence :	Animale			
Alignement :	Neutre			
Niveau/PX :	7 / 1 400+14/pv	7 / 1 100+13/pv	7 / 2 300+17/pv	7 / 1 900+16/pv

Les éléphants sont de grands mammifères que l'on rencontre dans des climats subtropicaux, où ils parcourent de vastes plaines et savanes, en petits troupeaux ou en familles. Ils ont une peau gris-blanc épaisse, quatre pattes robustes, deux grandes défenses, deux très grandes oreilles et une longue trompe dont ils se servent pour manipuler leur environnement. Les éléphants africains sont généralement plus grands que leurs cousins asiatiques et ont des oreilles proportionnellement plus grandes, mais tous deux sont des animaux relativement intelligents qui peuvent être entraînés pour travailler comme bêtes de somme et pour obéir à des ordres simples ; parfois, ils sont même utilisés à la guerre. L'on pense que les mammouths et les mastodontes sont les ancêtres des éléphants ordinaires, la principale différence étant leur épais manteau laineux, qui les rend plus adaptés aux environnements subarctiques.

En général, les éléphants sont des créatures relativement pacifiques, mais ils peuvent se révéler dévastateurs s'ils sont excités. Tous les éléphants effectuent deux attaques avec leurs grandes défenses, pour 2d8 points de dégâts chacune, sauf les mammouths, qui frappent pour 3d6 points de dégâts par défense. Ils peuvent également attaquer des créatures de taille moyenne, ou inférieure, à l'aide de leur trompe, pour 2d6 points de dégâts, ou pour 2d8 points dans le cas des mammouths ; ils peuvent aussi tenter d'écraser leurs ennemis à l'aide de leurs deux pattes antérieures, qui infligent chacune 2d6 points de dégâts. Cependant, aucun adversaire ne peut être la cible de plus de deux attaques à la fois. Enfin, un éléphant peut se battre simultanément contre autant d'ennemis qu'il a d'attaques.

Trésors : L'ivoire vaut 1d6×100 po par défense. Une défense d'éléphant est immensément encombrante.

Glouton

	Ordinaire	Géant
Fréquence :	Peu commun	Rare
Nbre rencontré :	1	
Taille :	Petite	Moyenne
Déplacement :	36 m	45 m
Classe d'armure :	5	4
Dés de vie :	3	4+4
Attaques :	3	
Dégâts :	1d4/1d4/1d4+1	1d6/1d6/2d4
Attaques spéciales :	Musc, +4 au toucher	
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	15%	
Intelligence :	Partielle	
Alignement :	Neutre mauvais	
Niveau/PX :	3 / 125+2/pv	4 / 235+4/pv

Les gloutons sont des prédateurs mortels qui ressemblent à un croisement entre une énorme belette et un petit ours. Ces prédateurs des climats froids peuvent vaporiser du musc sous forme d'un cône de 18 mètres ; chaque victime affectée doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas être aveuglée pendant 1d8 heures. Et quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, les scores de Force et de Dextérité des créatures prises dans un nuage de musc seront réduits de moitié. Ces créatures sont justes assez intelligentes pour être d'alignement mauvais, et cette même intelligence leur permet de prendre leur proies en embuscade. Leur sauvagerie et leur vitesse leur accordent un bonus de +4 à leurs jets pour toucher, ainsi qu'une classe d'armure particulièrement bonne.

Les **gloutons géants** sont juste les cousins des gloutons ordinaires, mais en plus massifs.

Trésors : Aucun (pour tous les gloutons).

Gorille

	Ordinaire	Carnivore
Fréquence :	Rare	Très rare
Nbre rencontré :	1d4	2d4
Taille :	Taille humaine	Grande
Déplacement :	36 m	
Classe d'armure :	6	
Dés de vie :	4+1	5
Attaques :	3	
Dégâts :	1d3/1d3/1d6	1d4/1d4/1d8
Attaques spéciales :	Lacération	
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	Aucune	10%
Intelligence :	Basse	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	3 / 110+4/pv	3 / 125+4/pv

Généralement aperçu dans des forêts pluviales isolées et dans d'autres endroits similaires, le gorille ne se battra que s'il y est contraint. S'il réussit à toucher un adversaire à l'aide de ses deux mains au cours du même round, il lacérera sa victime et lui infligera 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Trésors : Aucun.

Gorille carnivore : Plus grande, plus méchante et plus désireuse d'en découdre, contrairement à son cousin plus pacifique, cette variante plus intelligente de gorille est avide de chair humaine et la dévorera avec délectation. Ses sens très développés font qu'elle est difficile à surprendre (résultat de 1 sur un d6). Son attaque de lacération, déclenchée si ses deux mains touchent le même adversaire au cours d'un même round de combat, inflige 1d8 points de dégâts.

Parfois, les gorilles carnivores sont rencontrés en compagnie de hobgobelins.

Trésors : Tanière : 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (20%), 1d2 objets magiques (10%).

Grenouille géante

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 5d8
Taille : Petite à moyenne
Déplacement : 9 m / nage 27 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 1 à 3
Attaques : 1
Dégâts : 1d3, 1d6 ou 2d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 1 / 10+5/pv (1 DV)
2 / 30+10/pv (2 DV)
3 / 50+15/pv (3 DV)

Les grenouilles géantes mesurent 0,6, 1,2 ou 1,8 mètre de long (1, 2 ou 3 DV). On peut en rencontrer partout où vivent leurs cousines de taille normale. Leur camouflage naturel leur permet de surprendre sur un résultat de 1-4 sur un d6. Une grenouille de 0,6 mètre pèse 25 kg et peut faire un bond de 54 mètres ; une grenouille de 1,2 mètre pèse 75 kg et peut faire un bond de 42 mètres ; enfin, une grenouille de 1,8 mètre pèse 125 kg et peut faire un bond de 30 mètres.

Une grenouille géante peut propulser sa langue jusqu'à une distance égale à trois fois la longueur de son corps et cette attaque bénéficie d'un bonus de +4 au toucher. La langue n'inflige aucun point de dégâts, mais elle reste collée à la victime. Toute créature touchée par la langue peut tenter de se libérer en frappant la langue. Si la victime parvient à frapper la langue, la grenouille la rétractera et attaquera une cible différente lors du round suivant.

Si la victime ne parvient pas à se libérer et qu'elle pèse moins lourd que la grenouille, celle-ci tentera d'attirer la victime jusque dans sa gueule et lui infligera les dégâts maximaux. Si la victime est plus lourde que la grenouille géante, il lui faudra 2 rounds pour traîner sa victime jusque dans sa gueule. Et si la victime pèse plus du double du poids de la grenouille, celle-ci sera incapable de tracter sa victime ; dans ce cas, lors du 3ème round, la grenouille rétractera sa langue.

Si une grenouille géante obtient un résultat naturel égal à 20 sur son jet d'attaque, cela signifie qu'elle a avalé sa proie. Une grenouille géante peut avaler n'importe quelle créature de la taille d'un elfe, tout au plus. Si elle est avalée, une victime a une mince chance de se tailler un chemin vers la liberté. Elle doit avoir en main une arme à lame pointue et obtenir un résultat supérieur ou égal à 18. La proie a droit à 3 tentatives d'évasion. Chaque coup porté à une grenouille géante qui a avalé une victime a 33% de chances d'infliger également des dégâts à cette victime.

Trésors : Aucun.

Hippopotame

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 2d6
Taille : Grande
Déplacement : 27 m / nage 36 m
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 8
Attaques : 1
Dégâts : 2d6 ou 3d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 5 / 600+12/pv

Les hippopotames sont de grands mammifères semi-aquatiques qui passent la plupart de leurs temps dans l'eau. Bien qu'ils soient herbivores, ils sont plutôt agressifs lorsqu'ils défendent leur territoire et leur grande taille en fait de dangereux adversaires. Cela est aggravé par le fait qu'en dépit de leur apparence pesante, ils peuvent courir plus vite qu'un humain sur la terre ferme. Les hippopotames ne peuvent pas flotter et se propulsent donc à la surface de l'eau pour reprendre leur respiration ; ils peuvent ensuite rester submergés pendant 15 minutes d'affilé.

Au combat, un mâle mord pour 3d6 points de dégâts ; pour chaque tranche de 4 animaux dans un troupeau, 1 mâle sera présent. Les femelles mordent pour 2d6 points de dégâts, mais uniquement si elles sont forcées de se battre. Lorsqu'un canot passe au-dessus d'un hippopotame, celui-ci a 50% de chances de refaire surface sous l'embarcation, ce qui le fait chavirer.

Trésors : Aucun.

Hyène

	Ordinaire	**Enorme**	**Géante**
Fréquence :	Commun	Rare	Très rare
Nbre rencontré :	2d6	2d6	1d6
Taille :	Moyenne	Moyenne	Grande
Déplacement :	36 m	36 m	54 m
Classe d'armure :	7	6	5
Dés de vie :	2	3	4
Attaques :	1		
Dégâts :	2d4	2d4+1	2d6
Attaques spéciales :	Aucune		
Défenses spéciales :	Aucune		
Résistance à la magie :	Normale		
Dans la tanière :	Aucune		
Intelligence :	Animale		
Alignement :	Neutre		
Niveau/PX :	3 / 50+2/pv	4 / 75+3/pv	6 / 160 +6/pv

Les hyènes sont des mammifères de taille moyenne ; elles mesurent entre 1,2 et 1,5 mètre de long et pèsent jusqu'à environ 50 kg. Ce sont des prédateurs et des charognards au museau allongé, couverts de fourrure, pourvus de quatre pattes et d'une longue queue. Elles chassent en meute et vivent dans des tanières situées dans des praires, des forêts et des déserts subtropicaux. Nombreux sont ceux que leur aboiement énerve, en raison de son caractère lugubre et proche du rire. En outre, leur tendance à piller les tombes peu profondes leur vaut parfois une réputation d'êtres maléfiques.

Les mâchoires d'une hyène sont très puissantes pour sa taille et infligent 2d4 points de dégâts lors de chaque attaque réussie. En général, si elles sont menacées, elles se replieront à une distance raisonnable, mais elles défendront leurs petits si leur tanière est envahie. Les hyènes énormes forment une espèce plus féroce de hyènes mais, en dehors de cela, elles ont le même comportement. Les hyènes géantes sont

relativement inconnues ; l'on pense qu'elles sont le résultat d'expériences magiques et leur nature est donc variable.

Trésors : Aucun (pour toutes les hyènes).

Indricothérium

Fréquence :	Rare
Nbre rencontré :	1d3
Taille :	Grande
Déplacement :	36 m
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	14
Attaques :	1
Dégâts :	5d4
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	Aucune
Intelligence :	Partielle
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	7 / 1 800+18/pv

L'indricothérium est un ruminant préhistorique qui ressemble un peu à son descendant contemporain, le rhinocéros. S'il est effrayé, il chargera dans le but de piétiner sa victime. Un "deux" obtenu au jet de "Nbre rencontré" signifie qu'il s'agit d'un couple ; un "trois" se traduit par un couple avec un jeune.

Trésors : Aucun.

Lion

	Lion	**Couguar**	**Préhistorique**
Fréquence :	Commun	Commun	Rare
Nbre rencontré :	2d6	1d2	2d4
Taille :	Grande	Moyenne	Grande
Déplacement :	36 m	45 m	36 m
Classe d'armure :	5	6	5
Dés de vie :	5+3	3+2	6+3
Attaques :	3		
Dégâts :	1d6/1d6/1d10	1d4/1d4/1d6	2d4/2d4/2d6
Attaques spéciales :	Griffes postérieures		
Défenses spéciales :	Seulement surpris avec un 1		
Résistance à la magie :	Normale		
Dans la tanière :	25%	15%	25%
Intelligence :	Partielle		
Alignement :	Neutre		
Niveau/PX :	4 / 250+6/pv	3 / 100+3/pv	4 / 300+6/pv

Tous les lions bénéficient de deux attaques de griffes supplémentaires s'ils réussissent à toucher avec leurs deux attaques de griffes au cours du même round. Ces deux attaques supplémentaires sont portées à l'aide de leurs pattes postérieures et lacèrent la cible en lui infligeant les mêmes dégâts que les pattes antérieures.

Lion : les lions préfèrent les climats chauds, vivant et prospérant dans la jungle ou dans la savane. Ils sont organisés en unités familiales appelées troupes. Les mâles sont des combattants agressifs qui défendent leur territoire et les autres membres de la troupe. Les femelles, appelées lionnes, s'occupent à elles seules de la chasse. Une troupe comportera 1d2 mâles et 2d4+1 femelles. Si les lions sont rencontrés dans leur tanière, 1d10 lionceaux seront présents, à des stades différents de leur croissance, mais trop immatures pour se battre. Tous les membres adultes de la troupe combattront jusqu'à la mort pour protéger les lionceaux. Les lions ne peuvent pas grimper aux arbres et ne nageront que sous la contrainte.

Couguar : communément appelés lions des montagnes, ces grands félins ne sont pas de vrais lions mais ils leur ressemblent à bien des égards. Les couguars sont plus solitaires que les lions et ont tendance à parcourir une plus grande distance lorsqu'ils chassent. Ils sont également plus enclins que les lions à attaquer s'ils sont approchés. Bien qu'ils partagent les mêmes préférences en termes d'habitat que les lions, ils vivent également dans les montagnes, ce qui leur a valu leur surnom. Les lions des montagnes peuvent faire des bonds de 6 mètres pour attaquer, ou bien sauter de 4,5 mètres en hauteur.

Lion préhistorique : également appelés lions des cavernes ou lions tachetés, ces félins sont très similaires aux lions ordinaires, mis à part leur grande taille. Les lions des cavernes ont tendance à vivre dans des environnements du type "monde perdu", mais l'on en rencontre également dans les mêmes zones que les lions ordinaires.

Trésors : Aucun (pour tous les lions).

Loup

	Ordinaire	**Sanguinaire**
Fréquence :	Commun	Rare
Nbre rencontré :	3d10	3d4
Taille :	Petite	Moyenne
Déplacement :	54 m	
Classe d'armure :	7	6
Dés de vie :	2+2	3+3
Attaques :	1	
Dégâts :	1d4+1	2d4
Attaques spéciales :	Aucune	
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	10%	
Intelligence :	Partielle	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	2 / 50+2/pv	3 / 75+3/pv

Les loups sont des prédateurs qui chassent en meutes pouvant compter jusqu'à 30 individus. Ils mesurent normalement entre 65 et 75 cm au garrot et les mâles pèsent entre 40 et 50 kg. Les hurlements d'une meute de loups peuvent provoquer la panique chez les chevaux et autres herbivores (50% de

chances par animal). Une meute de loups encerclera sa proie et cherchera à attaquer de dos. Une fois qu'une meute a identifié une proie possible, elle la suivra (75% de chances), attendant qu'une occasion se présente pour l'attaquer.

Les **loups sanguinaires** sont des loups massifs et sont les ancêtres préhistoriques de l'espèce normale. A l'instar des loups normaux, ils chassent en meute et leur hurlement a 50% de chances de faire paniquer des herbivores tels que les chevaux.

Trésors : Aucun (pour tous les loups).

Méduse géante

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d10
Taille : Variable
Déplacement : Nage 3 m
Classe d'armure : 9
Dés de vie : 1 à 4
Attaques : 1
Dégâts : 1d10
Attaques spéciales : Paralysie
Défenses spéciales : Transparence
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 45+1/pv (1 DV)
3 / 80+2/pv (2 DV)
4 / 110+3/pv (3 DV)
4 / 150+4/pv (4 DV)

L'on rencontre des méduses géantes dans les eaux salées chaudes, flottant à la surface et traînant leurs tentacules venimeux sous l'eau. Le poison d'une méduse inflige des points de dégâts et provoque la paralysie, bien qu'un jet de sauvegarde contre le poison, s'il est réussi, annulera ce dernier effet. Les créatures qui succombent au venin de la méduse sont attirées vers le corps de la créature, puis dévorées en 3d4 tours. Ses tentacules délicats peuvent être tranchés en leur infligeant 1 point de dégâts, mais cela ne blesse pas la méduse et le tentacule repoussera au bout de 1d3 jours. Seuls des dégâts infligés au corps de la méduse géante peuvent la tuer. Bien que la méduse flotte à la surface de l'eau, elle respire de l'eau et suffoquera si elle est retirée de la mer.

Description : une méduse est composée d'un gros corps surmonté d'un énorme sac de flottaison, et d'un certain nombre de longs et minces tentacules qui traînent dans les eaux, sous son corps. Le sac de flottaison de la méduse est translucide et l'on a très peu de chances (10%) de la voir, à moins que celui qui la croise ne puisse voir l'invisible. La taille de la méduse et le nombre de ses tentacules sont déterminés par ses DV. Le diamètre du corps de la méduse sera de 75 cm par DV. Ainsi, une méduse de 1 DV fera 75 cm de diamètre, tandis qu'une méduse de 3 DV fera 2,25 m de diamètre. Le nombre et la longueur de ses tentacules varient eux aussi en fonction de ses DV ; il y aura dix tentacules par DV et chacun d'entre eux mesurera 3 mètres de long par DV. Ainsi, une méduse géante de 3 DV aura 30 tentacules de 9 mètres de long chacun.

Trésors : Aucun.

Morse

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 3d6
Taille : Grande
Déplacement : 18 m / nage 54 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 6
Attaques : 3
Dégâts : 1d6/1d6/2d12
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 4 / 160+6/pv

Les morses sont de grands animaux pourvus de nageoires et de longues défenses en ivoire. Ils sont carnivores et se montrent très agressifs lorsqu'ils défendent leur territoire. Et ils sont d'autant plus dangereux du fait de leur grande taille et parce qu'ils sont généralement rencontrés en groupe. Les plus gros mâles peuvent peser jusqu'à 2 200 kg.

Au combat, un morse attaque à l'aide de ses deux nageoires antérieures, pourvues de griffes, et de ses défenses. Les mâles défendront principalement le troupeau contre les intrus, mais les femelles, qui sont elles aussi pourvues de défenses, se battront si nécessaire.

Trésors : Les défenses en ivoire de cet animal peuvent être vendues pour (1d4+1)×100 po sur le marché.

Mulet

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 3
Attaques : 1 ou 2
Dégâts : 1d2 (morsure) ou 1d6/1d6 (sabots)
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Partielle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 20+2/pv

Les mulets sont des croisements stériles entre des chevaux et des ânes. Ils sont suffisamment agiles pour être emmenés dans les donjons. Leur entêtement est légendaire. Les caractéristiques fournies ici peuvent également être utilisées pour des ânes et des baudets mais, dans ce cas, leurs points de vie doivent être déterminés à l'aide de d6 plutôt qu'avec des d8, afin de prendre en compte le fait qu'ils sont de plus petite taille.

Trésors : Aucun.

Oiseau

	Ordinaire	**Enorme**	**Géant**
Fréquence :	Commun	Rare	Très rare
Nbre rencontré :	1d20		
Taille :	Petite	Petite	Moyenne
Déplacement :	9 m / vol 108 m (AA : niveau IV)		
Classe d'armure :	6	5	7
Dés de vie :	1	2	4
Attaques :	3		
Dégâts :	1d2/1d2/1	1d4/1d4/2	1d6/1d6/2d6
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous		
Défenses spéciales :	Aucune		
Résistance à la magie :	Normale		
Dans la tanière :	20%		
Intelligence :	Animale		
Alignement :	Neutre		
Niveau/PX :	1 / 15+1/pv	2 / 40+1/pv	4 / 105 +3/pv

Les oiseaux sont présents dans le monde entier, sous toutes les formes et sous toutes les couleurs. On les distingue les uns des autres grâce à leur plumage, leur taille, la forme du bec, la longueur du corps, l'envergure et le type de serres, ainsi que

par leurs habitudes alimentaires. La plupart des oiseaux ordinaires font entre 60 et 90 cm de long, pèsent jusqu'à 1,5 kg et ont une envergure d'environ 1,2 à 1,5 mètre.

Les aigles, les éperviers et les faucons sont des oiseaux de proie. Les éperviers sont généralement les plus petits des trois ; ils mesurent environ 30 cm de long et leur envergure est comprise entre 60 et 90 cm. Les faucons sont généralement un peu plus gros et mesurent environ 60 cm de long et ont une envergure de 1,2 à 1,5 mètre. Les aigles peuvent être considérablement plus grands, dépassant même parfois 90 cm de longueur et disposant d'une envergure comprise entre 1,5 et 2,4 mètres. Les plus grosses espèces peuvent peser jusqu'à 6 kg. Tous ces oiseaux sont capables d'effectuer une attaque en "piqué" qui, lorsqu'elle est effectuée à partir d'une distance de 36 m ou plus, leur accorde un bonus de +2 au toucher et multiplie par deux les dégâts de leurs deux serres. Les versions énormes de ces oiseaux sont généralement plus grandes et plus agressives, tandis que les espèces géantes sont présumées être le résultat d'une quelconque forme de sorcellerie. Les oiseaux de proie géants peuvent faire des attaques en piqué depuis une distance de 18 mètres, bénéficient alors d'un bonus de +4 au toucher et infligent le double des dégâts normaux à l'aide de leurs deux serres. Des rumeurs concernant certains d'entre eux prétendent qu'ils sont considérablement intelligents et qu'ils sont même capable de parler.

Trésors : Aucun (pour tous les oiseaux).

Ours, petit

	Noir	**Brun**
Fréquence :	Commun	Peu commun
Nbre rencontré :	1d3	1d6
Taille :	Moyenne	Grande (2,7 m)
Déplacement :	36 m	
Classe d'armure :	7	6
Dés de vie :	3+3	5+5
Attaques :	3	
Dégâts :	1d3/1d3/1d6	1d6/1d6/1d8
Attaques spéciales :	Etreinte : 2d4	Etreinte : 2d6
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	10%	
Intelligence :	Partielle	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	3 / 75+3/pv	4 / 160+6/pv

Ours noir : de tous les ours, l'ours noir est le moins agressif. S'il est attaqué, il se défendra et défendra ses oursons. Si, avec l'une de ses pattes, il obtient un résultat au toucher supérieur ou égal à 18, il étreindra sa cible et lui infligera les dégâts supplémentaires indiqués ci-dessus. L'ours noir est omnivore et possède une bonne ouïe et un bon odorat, mais sa vue est faible.

Ours brun : les ours bruns, le grizzly étant l'un des plus connus, est une espèce d'ours agressive. Si, avec l'une de ses pattes, il obtient un résultat au toucher supérieur ou égal à 18, il étreindra sa cible et lui infligera les dégâts supplémentaires indiqués ci-dessus. L'ours brun est omnivore et possède une bonne ouïe et un bon odorat, mais sa vue est faible. Si ses points de vie sont réduits à zéro, l'ours continuera de se battre jusqu'à ce que 1d4 rounds se soient écoulés ou bien que ses points de vie soient réduits à –9.

Trésors : Aucun (pour tous les petits ours).

Ours, gros

	Cavernes	**Polaire**
Fréquence :	Peu commun	Rare
Nbre rencontré :	1d2	1d6
Taille :	Grande (3,6 m)	Grande (4,2 m)
Déplacement :	36 m	36 m / nage 27 m
Classe d'armure :	6	
Dés de vie :	6+6	8+8
Attaques :	3	
Dégâts :	1d8/1d8/1d12	1d10/1d10/2d6
Attaques spéciales :	Etreinte : 2d8	Etreinte : 3d6
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	10%	Aucune
Intelligence :	Partielle	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	5 / 225+8/pv	6 / 600+12/pv

Ours des cavernes : l'ours des cavernes, relique géante des temps anciens, est particulièrement carnivore en comparaison de ses cousins omnivores. Si, avec l'une de ses pattes, il obtient un résultat au toucher supérieur ou égal à 18, il étreindra sa cible et lui infligera les dégâts supplémentaires indiqués ci-dessus. L'ours des cavernes possède une bonne ouïe et un bon odorat, mais sa vue est faible. Si ses points de vie sont réduits à zéro, l'ours continuera de se battre jusqu'à ce que 1d4 rounds se soient écoulés ou bien que ses points de vie soient réduits à –9.

Ours polaire : si, avec l'une de ses pattes, l'ours polaire obtient un résultat au toucher supérieur ou égal à 18, il étreindra sa cible et lui infligera les dégâts supplémentaires indiqués ci-dessus. L'ours polaire est omnivore et possède une bonne ouïe et un bon odorat, mais sa vue est faible. Si ses points de vie sont réduits à zéro, l'ours continuera de se battre jusqu'à ce que 1d4+1 rounds se soient écoulés ou bien que ses points de vie soient réduits à –13.

Trésors : Aucun (pour tous les gros ours).

Poisson géant

	Gardon géant	**Brochet géant**	**Léviathan**
Fréquence :	Rare	Rare	Très rare
Nbre rencontré :	1d6	1d8	1
Taille :	Grande	Grande	Enorme
Déplacement :	Nage 90 m		
Classe d'armure :	3	5	6
Dés de vie :	8	4	24
Attaques :	1		
Dégâts :	2d10	3d6	5d4
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous	Surprend avec 1-4	Engloutis-sement
Défenses spéciales :	Aucune		
Résistance à la magie :	Normale		
Dans la tanière :	Aucune		
Intelligence :	Nulle		
Alignement :	Neutre		
Niveau/PX :	6 / 575 +10/pv	4 / 90 +4/pv	9 / 5 000 +24/pv

Les **gardons géants** vivent dans les fleuves et les lacs profonds. Ils peuvent engloutir une proie de taille humaine, tout au plus, sur un résultat de 20 à leur jet d'attaque. Toute personne engloutie de cette façon a une chance cumulative de 5% par segment de se noyer, mais si elle dispose d'une arme tranchante, elle peut tenter de se frayer un passage vers la liberté. Pour ce faire, elle doit infliger un nombre de points de dégâts supérieur ou égal à 25% des pv normaux du gardon. Toute attaque perforante portée contre un gardon géant a 20% de chances d'infliger le même nombre de points de dégâts à une créature engloutie.

Les **brochets géants** sont des prédateurs agressifs qui vivent dans des lacs encore plus grands et plus profonds. Ils servent souvent à garder les tanières des nixes. En raison de leur très grande rapidité et de l'acuité de leur vision, les brochets géants surprendront leurs proies avec un résultat de 1-4 sur un d6.

Les **Léviathans** sont d'énormes poissons qui proviennent soit des océans les plus profonds, soit du Plan élémental de l'eau. Ils peuvent faire chavirer de petits vaisseaux avec 90% de

chances de réussite, des bateaux océaniques avec 50% de chances de réussite, ou d'énormes vaisseaux avec 10% de chances de réussite. Un jet "pour toucher" réussi inflige les dégâts indiqués et toute créature attaquée de cette façon doit effectuer un jet de sauvegarde contre la mort pour ne pas être engloutie (voir "Gardon géant" pour les effets de cette attaque).

Trésors : Aucun (pour tous les poissons géants).

Rat

	Enorme	Géant
Fréquence :	Commun	
Nbre rencontré :	4d20	5d10
Taille :	Petite	
Déplacement :	36 m	
Classe d'armure :	8	7
Dés de vie :	1 pv	1d4 pv
Attaques :	1	
Dégâts :	1	1d3
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous	
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	10%	
Intelligence :	Partielle	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	1 / 5+1/pv	1 / 7+1/pv

Les rats énormes et les rats géants sont des omnivores méchants et opportunistes que l'on rencontre souvent dans des ruines et dans les niveaux supérieurs des donjons. Chaque fois que l'un de ces rats parvient à mordre une cible, il y a 5% de chances pour qu'il lui inocule une maladie (comme la forme inverse du sort de clerc *guérison des maladies*), à moins que la victime ne réussisse un jet de sauvegarde contre le poison.

Trésors : Aucun (pour tous les rats).

Requin

Fréquence :	Commun
Nbre rencontré :	3d4
Taille :	Moyenne à grande
Déplacement :	Nage 72 m
Classe d'armure :	6
Dés de vie :	3, 5 ou 8
Attaques :	1
Dégâts :	1d4+1, 2d4 ou 3d4
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	Aucune
Intelligence :	Nulle
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	3 / 50+2/pv ou plus

Les requins sont des charognards des mers qui attaquent méchamment tout ce qui semble blessé ou mourant. Ils sont attirés par les éclaboussures, les coups dans l'eau ou tout autre son qui pourrait être pris pour un poisson en détresse. Dans l'eau, l'odeur du sang peut attirer des requins situés à des kilomètres à la ronde. Bien que les requins puissent être de toutes les tailles, il y en a en principe trois que l'on peut considérer comme étant mangeurs d'hommes. Lorsque des requins ont repéré leur proie, ils entreront dans une frénésie dévorante et attaqueront tout ce qui est en vue, s'en prenant parfois même à leurs propres congénères. Ils nageront jusqu'à leur proie, ou tout ce qu'ils considèrent être de la nourriture, et la mordront. Une fois qu'ils ont avalé ce qu'ils ont mordu, ils reviendront pour prendre une autre bouchée, jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien.

Mais les requins ont quelques faiblesses. Ils doivent se déplacer en permanence pour pouvoir respirer. Si un requin était maintenu immobile, il commencerait à se noyer. Les requins sont également vulnérables à une force contondante violemment appliquée à leur flanc ; cela écrase leurs organes internes et provoque leur mort instantanée.

Trésors : Aucun.

Rhinocéros

	Ordinaire	Laineux
Fréquence :	Commun	
Nbre rencontré :	1d6	1d4
Taille :	Grande	
Déplacement :	36 m	
Classe d'armure :	6	5
Dés de vie :	8 ou 9	10
Attaques :	1	
Dégâts :	2d4 ou 2d6	2d6
Attaques spéciales :	Charge	
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	Aucune	
Intelligence :	Animale	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	7 / 550+10/pv	7 / 900+12/pv

Les rhinocéros sont des herbivores quadrupèdes agressifs qui chargeront toute créature qu'ils parviennent à détecter. Les rhinocéros ont une mauvaise vue, mais ils ont un très bon odorat et une ouïe excellente. Il existe deux espèces répandues de rhinocéros : les rhinocéros à une corne et les rhinocéros à deux cornes. Les rhinocéros à deux cornes sont plus gros, ils ont 9 DV et infligent 2d6 points de dégâts. Les rhinocéros à une corne ont 8 DV et infligent 2d4 points de dégâts.

Au combat, un rhinocéros chargera, infligeant alors le double des dégâts normaux en cas d'attaque réussie. Tout adversaire situé à terre, ou qui se baisse près de la terre, sera piétiné pour 2d4 points de dégâts et pour chaque attaque de patte antérieure réussie.

Un rhinocéros laineux est une version plus grande du rhinocéros qui vit dans les zones arctiques des univers du type "monde perdu", bien que l'on puisse également en rencontrer dans la nature.

Trésors : Aucun (pour tous les rhinocéros).

Sanglier

	Sauvage	Géant
Fréquence :	Commun	Peu commun
Nbre rencontré :	1d12	2d4
Taille :	Moyenne	Grande
Déplacement :	45 m	36 m
Classe d'armure :	7	6
Dés de vie :	3+3	7
Attaques :	1	
Dégâts :	3d4	3d6
Attaques spéciales :	Aucune	
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	20%	
Intelligence :	Animale	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	3 / 75+3/pv	4 / 225+8/pv

Omnivore agressif apparenté au cochon. Si plus d'un sanglier est rencontré, les autres seront des truies ou des marcassins pour un ratio de 1:4 (ex. : 1 sanglier, 3 truies, 8 marcassins). Les truies ont 3 dés de vie et infligent 2d4 points de dégâts lorsqu'elles attaquent. Les marcassins fuiront. Un sanglier (mâle ou truie) combattra pendant encore 1d4+1 rounds après avoir atteint 0 points de vie, ou bien jusqu'à ce que ses points de vie atteignent –7.

Sanglier géant : ancêtre antédiluvien du sanglier moderne, le sanglier géant est encore plus agressif. Si trois ou plus de ces sangliers sont rencontrés, des marcassins ne seront présent

que 25% du temps. Les mâles et les truies ont les mêmes caractéristiques et combattront tous jusqu'à atteindre –11 pv ou pendant encore 1d4 rounds après avoir atteint 0 pv.

Les jeunes, lorsqu'ils sont rencontrés, auront les caractéristiques suivantes : 2-6 DV, entre 1d4 et 3d4 points de dégâts par attaque.

Trésors : Aucun (pour tous les sangliers).

Sanglier : phacochère

Fréquence :	Commun
Nbre rencontré :	1d6
Taille :	Petite
Déplacement :	36 m
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	3
Attaques :	2
Dégâts :	2d4/2d4
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	20%
Intelligence :	Animale
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	3 / 50+2/pv

Parents tropicaux du sanglier ordinaire, les phacochères n'attaqueront que s'ils sont menacés ou acculés. Si plus de deux phacochères sont rencontrés, cela signifie qu'il s'agit d'un couple et de leurs petits. Tous combattront pendant encore 1-2 rounds si leurs points de vie sont réduits à zéro, ou jusqu'à ce qu'ils parviennent à –6 pv.

Les jeunes ont les caractéristiques suivantes : 1-2 DV, 1d4–1 ou 1d4+1 points de dégâts.

Trésors : Aucun.

Tigre

	Tigre	**Smilodon**
Fréquence :	Peu commun	Rare
Nbre rencontré :	1d4	1d2
Taille :	Grande	
Déplacement :	36 m	
Classe d'armure :	6	
Dés de vie :	5+5	7+2
Attaques :	3	
Dégâts :	1d6/1d6/1d10	1d8/1d8/2d6
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous	
Défenses spéciales :	Seulement surpris avec un 1	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	7%	15%
Intelligence :	Animale	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	4 / 250+6/pv	5 / 525+10/pv

Les tigres sont de grands félins carnivores et très astucieux que l'on rencontre depuis les climats tropicaux jusqu'aux toundras subarctiques. Les tigres sont des prédateurs implacables et efficaces qui chassent souvent en binômes ou en groupes familiaux ; ils encerclent leur proie et attaquent tous à l'unisson. Les tigres peuvent grimper aux arbres aussi facilement qu'ils marchent sur le sol, font des bonds de 12 mètres pour attaquer depuis une cachette, peuvent se déplacer silencieusement au quart de leur vitesse normale dans des environnements naturels, et sautent à 3 mètres de haut. Les tigres attaquent selon une séquence de griffe-griffe-morsure. Si les deux attaques de griffes réussissent à toucher, le tigre est parvenu à saisir sa victime et bénéficie alors de deux attaques supplémentaires avec un bonus de +4 au toucher ; ces attaques sont effectuées à l'aide de ses puissantes pattes postérieures et infligent 1d6+2 points de dégâts chacune. Il y a 25% de chances qu'un tigre qui est rencontré dans sa tanière ait 1d3 petits. Dans ce cas, le tigre se battra jusqu'à la mort pour les défendre. Lorsqu'il ne défend pas ses petits, un tigre évitera généralement tout contact avec des humains ou des demi-humains.

Les **smilodons**, ou tigres à dents de sabre, sont dangereux et agressifs. Ces félins géants sont généralement rencontrés dans des zones du type "monde perdu", en compagnie des dinosaures et des hommes des cavernes, mais on peut parfois en apercevoir dans des univers plus standard. Les tigres à dents de sabre se conforment à leurs cousins de plus petite taille sous bien des aspects, y compris en ce qui concerne les attaques supplémentaires des pattes postérieures (2 × 2d4 points de dégâts). Les crocs des smilodons sont longs et tranchants, et les muscles de leurs mâchoires sont puissants ; ces facteurs se combinent pour accorder au tigre à dent de sabre un bonus de +2 au toucher pour son attaque de morsure.

Trésors : Aucun (pour tous les tigres).

Tortue

	Géante marine	**Géante happeuse**
Fréquence :	Peu commun	
Nbre rencontré :	1d3	1d4
Taille :	Grande	
Déplacement :	3 m / nage 45 m	9 m / nage 36 m
Classe d'armure :	2 (carapace) ou 5 (tête et nageoires)	0 (carapace) ou 5 (tête et pattes)
Dés de vie :	15	10
Attaques :	1	
Dégâts :	4d4	6d4
Attaques spéciales :	Fait chavirer des bateaux	Surprend avec un 1-4 sur un d6
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	Aucune	
Intelligence :	Animale	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	7 / 2 400+20/pv	7 / 1 500+14/pv

Les **tortues géantes marines** sont des bêtes massives, normalement placides, mais féroces lorsqu'elles sentent qu'elles sont attaquées. Elles ont 90% de chances de faire chavirer un canot et 10% de chances de faire chavirer même un petit bateau. Une tortue marine peut rentrer sa tête et ses nageoires vulnérables à l'intérieur de sa carapace, mais il va de soi qu'elle ne pourra alors plus ni attaquer, ni se déplacer.

Trésors : Aucun.

Les **tortues géantes happeuses** sont moins massives que les tortues géantes marines, mais ce sont des prédateurs agressifs qui se terrent, en attente d'une proie, dans les eaux peu profondes des marais, des lacs et des rivages. La carapace pleine de bosses de cette tortue constitue un excellent camouflage, ce qui lui accorde de grandes chances de surprendre des créatures qui passeraient par là (1-4 sur un d6). Une tortue géante happeuse peut rentrer sa tête et ses pattes à l'intérieur de sa carapace, mais lorsqu'elle choisit de se protéger ainsi, elle ne peut alors plus ni attaquer, ni se déplacer. A l'instar de leur cousines plus petites, les tortues géantes happeuses ont des cous disproportionnément longs et peuvent happer des ennemis situés à 3 mètres de leur position.

Trésors : Aucun.

Worg

Fréquence :	Rare
Nbre rencontré :	3d4
Taille :	Grande
Déplacement :	54 m
Classe d'armure :	6
Dés de vie :	4+4
Attaques :	1 morsure

Dégâts :	2d4
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	10%
Intelligence :	Basse
Alignement :	Neutre mauvais
Niveau/PX :	3 / 75+3/pv

Les worgs sont des loups mauvais de grande taille. Ils parlent leur propre langue et coopéreront souvent avec des tribus de gobelins. Ces bêtes malicieuses mesurent entre 1,2 et 1,5 mètre au garrot et peuvent peser jusqu'à 300 ou 350 kg.

Trésors : Aucun.

AUTRES CREATURES

"Autres créatures" est un terme fourre-tout pour les nombreuses créatures compatibles avec OSRIC et qui n'appartiennent à aucune autre catégorie.

Abeille géante

	Abeille ouvrière	Abeille guerrière	Bourdon
Fréquence :	Rare	Très rare	Rare
Nbre rencontré :	1d10 (20d10 dans la tanière)	1 (3d6 dans la tanière)	1 (1d6+6 dans la tanière)
Taille :	Moyenne		
Déplacement :	27 m / vol 90 m (AA : niveau IV)	36 m / vol 90 m (AA : niveau III)	18 m / vol 72 m (AA : niveau II)
Classe d'armure :	6	5	5
Dés de vie :	3+1	4+2	6+4
Attaques :	1		
Dégâts :	1d3	1d4	1d6
Attaques spéciales :	Poison		
Défenses spéciales :	Aucune		
Résistance à la magie :	Normale		
Dans la tanière :	20%	90%	10%
Intelligence :	Partielle		
Alignement :	Neutre		
Niveau/PX :	3 / 100+4/pv	3 / 150+5/pv	4 / 300+8/pv

Les abeilles géantes vivent dans des ruches (abeilles) ou dans des nids (bourdons). Ces tanières contiendront des reines non combattantes (10 DV mais aucune attaque) et 2d3 petites abeilles non combattantes (2 DV et aucune attaque). Une abeille géante ne peut piquer qu'une seule fois par rencontre ; elle a 25% de chances de mourir après avoir piqué, ou, si cela n'arrive pas, le dard repoussera lentement. Elles fuiront devant du feu ou de la fumée, à moins que leur tanière ne soit menacée.

Les ruches ou les nids des abeilles géantes contiendront toujours du miel, pour une valeur de 10d10 pièces d'or. Il y a 15% de chances pour qu'une ruche contienne également de la gelée royale. Le cas échéant, la gelée royale pourra alors être transformée en 2d3 *potions d'extra-guérison* par un magicien de niveau 7 ou plus — ou bien un magicien de niveau 12 ou plus pourra s'en servir pour fabriquer un onguent qui préservera l'apparence de la jeunesse. L'application régulière de cet onguent pendant 1 an fera paraître son utilisateur plus jeune de 2d3 ans. Un tel onguent vaut généralement 3d6×1 000 po auprès des riches femmes de la noblesse.

Trésors : Voir la description de la créature.

Achaïeraï

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	1d8
Taille :	Grande (4,8 mètres de haut)
Déplacement :	54 m
Classe d'armure :	8 ou –1 (voir ci-dessous)
Dés de vie :	Corps : 40 pv / pattes : 15 pv chacune
Attaques :	3
Dégâts :	1d8/1d8/1d10
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Nuage empoisonné
Résistance à la magie :	35%
Dans la tanière :	Aucune
Intelligence :	Moyenne
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	7 / 2 750

Bien que ce ne soient pas des démons, les achaïeraïs sont originaires des Abysses. Ce sont des oiseaux géants qui ressemblent un peu à des autruches, mais avec un cou raccourci et quatre pattes. Ils attaquent comme des monstres de 9 dés de vie. Leur attaque par morsure (1d10 points de dégâts) ne peut être effectuée que contre des adversaires qu'elle peut atteindre — généralement ceux qui volent dans les airs ou ceux qui font plus de 2,4 mètres de haut. Contre des créatures plus petites, ils ne disposent que des deux attaques, portées à l'aide de deux de leurs serres.

Cependant, les créatures de moins de 2,4 mètres de haut sont elles aussi désavantagées face à un achaïeraï. Elles ne peuvent toucher le corps de CA 8 de la créature qu'à l'aide d'armes à distance, de lances ou d'armes d'hast (telles que des piques). Si elles sont armées d'armes de corps-à-corps, elles ne peuvent attaquer que les pattes de CA –1 de l'achaïeraï.

S'il est gravement blessé, comme par exemple s'il perd plus de deux pattes, l'achaïeraï libérera un nuage de poison sous la forme d'une sphère de 6 mètres de diamètre. Ce nuage provoque la *démence* (comme le sort de druide de *débilité mentale*) pendant 3 heures, à moins qu'un jet de sauvegarde contre le poison ne soit réussi, inflige 2d6 points de dégâts (quel que soit le résultat du jet de sauvegarde) et bloque la vision.

Trésors : 1d10×1 000 pc (5%), 1d12×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d8×1 000 po (25%), 1d12 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (10%) et 3 objets magiques + 1 parchemin (25%).

Al-mi'raj

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	2d10
Taille :	Petite
Déplacement :	54 m
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	1
Attaques :	1

Dégâts :	1d4
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Voir ci-dessous
Dans la tanière :	5%
Intelligence :	Animale
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	1 / 5+1/pv

Les al-mi'rajs ressemblent à de grands (90 cm) lièvres pourvus d'une corne de licorne noire jaillissant de leur front. S'ils sont capturés jeunes, ils peuvent être entraînés comme animaux de garde ou de compagnie, mais les individus sauvages sont imprévisibles et parfois agressifs. A l'instar des lièvres, ils vivent dans des terriers qui sont bien trop petits pour qu'un gnome ou un halfelin puisse y pénétrer.

Trésors : Aucun.

Ankheg

Fréquence :	Rare
Nbre rencontré :	1d6
Taille :	Grande (3 mètres et +)
Déplacement :	36 m / fouissage 18 m
Classe d'armure :	2
Dés de vie :	3 à 8
Attaques :	1
Dégâts :	3d6
Attaques spéciales :	Crachat acide
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	15%
Intelligence :	Nulle
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	Variable

Les ankhegs sont des arthropodes fouisseurs gigantesques pourvus d'une carapace chitineuse. Ils peuvent se nourrir en filtrant la terre, mais ils ne dédaignent pas un repas de viande. Si nécessaire, un ankheg peut cracher un acide digestif jusqu'à une distance de 9 mètres, infligeant 4d8 points de dégâts à une cible unique (jet de sauvegarde contre les souffles pour ne subir que la moitié des dégâts). Mais cela utilise toute sa réserve d'acide, qui nécessite une demi-journée pour être suffisamment réapprovisionnée.

Comme une araignée, lorsqu'il se nourrit, un ankheg dissout l'intérieur de sa proie, avant d'en aspirer les jus. Cette attaque inflige 1d4 points de dégâts par round.

Parfois, les ankhegs se tapissent sous terre, attendant de sentir les vibrations d'une créature en approche ; elles jaillissent alors de leur cachette pour attaquer leur proie par surprise.

Trésors : Aucun.

Annis

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	1d3
Taille :	Grande (environ 2,4 mètres)
Déplacement :	45 m
Classe d'armure :	0
Dés de vie :	9
Attaques :	3
Dégâts :	1d8+8/1d8+8/1d8+1
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Immunité aux illusions
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	20%
Intelligence :	Moyenne à exceptionnelle
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	7 / 1 200+10/pv

Ces géantes magiques et mauvaises sont émaciées et vêtues de haillons tachés et sales. Elles sont anthropophages par choix, bien qu'elles mangeront pratiquement n'importe quoi si elles sont affamées, ce qui est le cas la plupart du temps. On les rencontre parfois en compagnie de géants ou de trolls. Les annis sont aussi fortes que des géants de collines (Force 19) et si leurs trois attaques parviennent à toucher leur cible, cela signifie qu'elles maintiennent fermement leur adversaire et qu'elles le dévoreront rapidement (en termes de jeu, leurs attaques touchent automatiquement tant que la victime est maintenue). Les annis peuvent lancer une *nappe de brouillard* trois fois par jour et *changement d'apparence* trois fois par jour.

Les annis parlent le commun et diverses langues des géants, ainsi que leur propre langue.

Trésors : Tanière : 1d20×1 000 pc (25%), 1d8×1 000 pa (35%), 1d6×1 000 pe (10%), 1d6×1 000 po (40%), 1d8 pierres précieuses (30%), 1d6 bijoux (25%), 2 objets magiques + 1 potion (15%).

Araignée : araignée énorme

Fréquence :	Commun
Nbre rencontré :	2d6
Taille :	Moyenne
Déplacement :	54 m
Classe d'armure :	6
Dés de vie :	2+2
Attaques :	1
Dégâts :	1d6
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	50%
Intelligence :	Animale
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	3 / 150+3/pv

Les araignées énormes ressemblent à des tarentules chasseresses et sont capables de bondir sur leur proie jusqu'à une distance prodigieuse de 9 mètres. Leur venin est relativement faible et les jets de sauvegarde contre lui sont effectués avec un bonus de +3.

Trésors : 4d6 pc (90%), 3d6 pa (80%), 2d6 pe (70%), 2d6 po (60%), 1d6 pp (50%), 1d3 pierres précieuses (40%).

Araignée : araignée géante

Fréquence :	Peu commun
Nbre rencontré :	1d8
Taille :	Grande
Déplacement :	9 m / 36 m dans sa toile
Classe d'armure :	4
Dés de vie :	4+4
Attaques :	1
Dégâts :	1d8
Attaques spéciales :	Poison, toiles
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	75%
Intelligence :	Basse
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	4 / 325+5/pv

Ces créatures ne sont pas des chasseurs ; à l'instar de leurs cousines ordinaires de taille minuscule, elles construisent des toiles pour capturer leurs proies. En plus de leur morsure venimeuse, il faut 2 rounds de combat pour parvenir à se libérer de leurs toiles (+1 round supplémentaire pour chaque point de Force au-dessous de 17). Dans certains univers fantastiques, tels que ceux qui sont inspirés des Terres du Milieu™ de J.R.R. Tolkien, les araignées géantes parlent le commun ; dans d'autres, elles ne peuvent pas parler.

Trésors : 2d6×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (15%), 1d3 objets magiques (10%).

Araignée : araignée géante aquatique

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande
Déplacement : Sous l'eau 42 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 3+3
Attaques : 1
Dégâts : 1d4+1
Attaques spéciales : Poison
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 40%
Intelligence : Partielle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 4 / 200+4/pv

Sous bien des aspects, ces araignées ressemblent à leurs cousines géantes terrestres. Elles sont différentes en ce sens qu'elles ne construisent pas de toiles ; à la place, elles bâtissent des tanières sous l'eau et y transfèrent précautionneusement de l'air emprisonné dans des sacs de toile. Elles s'y tapisseront et attendront patiemment qu'un nageur inattentif passe ; elles fonderont alors sur leur proie, la terrasseront à l'aide de leur poison, l'emmailloteront dans un cocon et l'emmèneront dans leur tanière pour les dévorer.

Puisqu'une telle tanière est remplie d'air, une fois la créature morte, cet endroit pourra être utilisé pendant une heure par des créatures qui ont besoin d'air pour respirer.

Trésors : 1d8×1 000 pc (30%), 1d8×1 000 pa (30%), 1d8×1 000 pe (30%), 1d3 pierres précieuses (20%), 1d6 bijoux (30%), 1d2 objets magiques (10%).

Araignée : araignée de phase

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande
Déplacement : 18 m / 36 m dans sa toile
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 5+5
Attaques : 1
Dégâts : 1d4+1
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 75%
Intelligence : Basse
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 5 / 700+6/pv

L'araignée de phase est ainsi appelée parce qu'elle est capable d'entrer et de sortir discrètement de la réalité lors d'un combat. La créature peut ainsi rester hors de phase, attendant de pouvoir mordre à l'aide de ses crochets venimeux (les victimes ont un malus de –2 à leurs jets de sauvegarde contre le poison : cette créature est particulièrement mortelle). Si elle est frappée par un sort de *porte dimensionnelle*, l'araignée de phase est obligée de rester en phase pendant 8 rounds. S'ils deviennent éthérés par magie, ou grâce à toute autre méthode, des attaquants se mettent en phase avec la créature et ils peuvent alors la frapper sans le moindre désavantage. Les toiles de cette créature sont très recherchées car elles permettent de fabriquer des *sacs sans fond*, etc.

Trésors : 1d10×1 000 pc (20%), 1d10×1 000 pa (20%), 1d10×1 000 pe (20%), 1d10×1 000 po (20%), 1d10×100 pp (20%), 1d4 pierres précieuses (10%), 1d10 bijoux (10%), 3 objets magiques + 1 parchemin (15%).

Araignée : grosse araignée

Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 2d12
Taille : Petite
Déplacement : 18 m / 45 m dans sa toile
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 1+1
Attaques : 1
Dégâts : 1d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 50%
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 75+2/pv

Les grosses araignées sont de toutes les formes et de toutes les couleurs. Elles font partie des habitants les plus souvent rencontrés dans les donjons et dans les ruines. Leur venin est relativement faible et tout jet de sauvegarde effectué contre lui bénéficie d'un bonus de +2.

Trésors : 4d6 pc (90%), 3d6 pa (80%), 2d6 pe (70%), 2d6 po (60%), 1d6 pp (50%).

Aurumvorax

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Petite
Déplacement : 27 m / fouissage 9 m
Classe d'armure : 0
Dés de vie : 12
Attaques : 1
Dégâts : 2d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous

Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 25%
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 8 / 2 250+16/pv

Egalement appelé “or-gorge” en raison de sa magnifique fourrure dorée, l’aurumvorax est un carnivore au long corps pourvu de huit pattes. Il vit dans les plaines ou dans les bois. Bien qu’elle soit aussi petite qu’un blaireau, cette créature est très dense et très lourde, pouvant peser autant qu’un ours. Une morsure réussie signifie que la créature a bloqué ses dents dans sa cible, à la manière d’un bulldog ; elle ramènera alors ses griffes en avant pour lacérer sa proie, qui subira automatiquement 2d4 points de dégâts par round (de morsure) tant que la créature reste attachée, et sera la cible de 1d8 attaques supplémentaires de la part des griffes. Chaque attaque de griffes inflige 1d6 points de dégâts. Une fois qu’un aurumvorax s’est accroché, le seul moyen de le détacher de sa cible est de le tuer.

Le manteau épais d’un aurumvorax constitue un blindage tellement efficace qu’il ne subit que la moitié des dégâts de la part des armes contondantes. En outre, il est très résistant au feu et ne subit que la moitié des dégâts infligés par toute source de feu. Enfin, ni le poison ni le gaz ne peuvent l’affecter.

La rumeur veut que l’aurumvorax ne soit pas originaire de cette partie du Plan matériel primaire et qu’il ait été rapporté ici par des visiteurs venus d’un endroit très éloigné.

Trésors : L’aurumvorax ne collecte pas de trésors et ne leur accorde aucune valeur. Cependant, sa tanière pourrait contenir des trésors assignés par le MJ — cela serait approprié dans l’éventualité où l’aurumvorax aurait tué une créature portant des trésors et qu’il aurait ensuite traîné cette créature jusqu’à sa tanière.

Aveugleur

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Petite
Déplacement : 27 m
Classe d’armure : 3
Dés de vie : 4+2
Attaques : 1
Dégâts : 1d8
Attaques spéciales : Aveuglement
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 5%
Intelligence : Animale
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 3 / 110+5/pv

On rencontre les aveugleurs dans des environnements souterrains. Ces humanoïdes jaunâtres ressemblent à des grenouilles et leurs yeux projettent deux faisceaux de lumière incroyablement vive. Toute créature qui s’approche à moins de 9 mètres d’un aveugleur doit effectuer un jet de sauvegarde contre les “objets magiques dirigés” pour ne pas être temporairement aveuglée (pendant 1d8+12 tours). Ce jet de sauvegarde est à –3 si le personnage qui s’approche possède l’infravision.

Tout personnage qui n’est pas aveuglé peut attaquer l’aveugleur avec un malus de –2 “pour toucher” (s’il évite de regarder la créature) ou sans malus (si, pour une quelconque raison, il est immunisé à la lumière vive).

Trésors : Tanière : 2d6×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (35%), 1d6×1 000 pe (20%), 1d4 pierres précieuses (20%), 1d4 bijoux (25%), 1 arme ou objet magique aléatoire (15%).

Babilleur

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Grande (2,4 mètres de haut)
Déplacement : Bipède : 18 m / quadrupède : 36 m
Classe d’armure : 6
Dés de vie : 5
Attaques : 3
Dégâts : 1d6/1d6/1d8
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 15%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 3 / 100+5/pv

Ainsi nommés en raison de leur langage à la fois étrange et incompréhensible, qu’aucun humain ou demi-humain n’a jamais réussi à apprendre, les babilleurs pourraient être une espèce d’hommes-lézards mutants — bien que si c’était le cas, la mutation serait plutôt extrême. Ils vivent dans des marais et dans des marécages et leur coloration est jaune, avec des taches grises et un bas-ventre gris. Ils ressemblent à des tyrannosaures miniatures pourvus de bras plus longs, et peuvent se déplacer sur deux pattes, bien qu’ils soient mieux adaptés au déplacement quadrupède (mais ils peuvent utiliser leurs griffes seulement lorsqu’ils se tiennent debout). Lorsqu’ils se plaquent sur le ventre dans un marais, ils sont plus difficiles à détecter et peuvent alors se cacher comme des voleurs de niveau 5.

Les babilleurs apprécient le goût de la chair humaine. Ils sont parfois rencontrés au sein de groupe de pilleurs d’hommes-lézards.

Trésors : Tanière : 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (35%), 1d6×1 000 pe (10%), 1d6×1 000 po (40%), 1d4 pierres précieuses (30%), 1d3 bijoux (25%), 1 objet magique + 1 potion (10%).

Barghest

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Taille humaine
Déplacement : 45 m
Classe d’armure : 2 et moins
Dés de vie : 6+6 et plus
Attaques : 2
Dégâts : 2d4 + un nombre variable
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 30% et plus
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Elevée et plus
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 7 / 1 250+10/pv et plus

Les barghests sont originaires de la Géhenne mais ils envoient leurs petits dans le Plan matériel primaire lorsqu’ils sont sous forme larvaire. Une portée typique comprend 2d4 petits. Ces barghests se disperseront ensuite par paires ou en solitaire.

Ils ressemblent à de très grands gobelins et peuvent utiliser *hétéromorphisme* à volonté pour se transformer en gros chiens. Sous forme de chien, la vitesse de déplacement d’un barghest est multipliée par deux et il surprend ses adversaires 50% du temps (1-3 sur un d6). Pour chaque humain que le barghest dévore, il gagne 1+1 DV, réduit sa CA de 1 point, ajoute 5% à sa résistance à la magie et +1 à ses dés de dégâts. Lorsqu’il parvient à 12+12 dés de vie, le barghest peut utiliser *changement de plan* sur lui-même afin de retourner dans la Géhenne, un pouvoir qu’il emploiera généralement dès qu’il le pourra.

A volonté, un barghest peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, un seul à la fois : *changement d'apparence*, *désinformation*, *holographie* et *lévitation*. Lorsqu'il prend sa forme canine, il peut faire un *passage sans trace* à volonté. Une seule fois par jour, pour chaque, il peut utiliser *charme-personnes* et *porte dimensionnelle*.

Un barghest qui reçoit plus de 15 points de dégâts de la part d'une attaque basée sur le feu doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être instantanément banni dans la Géhenne.

Trésors : Aucun dans le Plan matériel primaire.

Basilic

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Moyenne (1,8 mètres et +)
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 6
Attaques : 1 (cornes)
Dégâts : 1d10
Attaques spéciales : Regard pétrifiant
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 40%
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 7 / 1 000+8/pv

Remarquant la physionomie du basilic, les sages les plus qualifiés postulent qu'il provient d'un œuf de serpent ayant été couvé par un coq, engendrant ainsi une créature dotée de 8 pattes et pourvue d'une tête de lézard. Le regard d'un basilic est mortel puisque toute créature qui le croise doit effectuer un jet de sauvegarde contre la pétrification pour ne pas être instantanément transformée en pierre. Les effets du regard du basilic se propagent à la fois dans le plan astral et dans le plan éthéré.

Trésors : 1d10×1 000 pc (5%), 1d12×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d8×1 000 po (25%), 1d12 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (15%), 3 objets magiques + 1 parchemin (10%).

Béhir

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Grande
Déplacement : 45 m
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 12
Attaques : 2 ou 7
Dégâts : 2d4/1d4+1 ou 2d4/1d6/1d6/1d6/1d6/1d6/1d6
Attaques spéciales : Foudre
Défenses spéciales : Immunité à l'électricité et au poison
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Basse
Alignement : Neutre mauvais
Niveau/PX : 7 / 2 750+16/pv

Un béhir est une bête souterraine particulièrement méchante dotée d'une tête de crocodile, d'un corps de serpent de 12 mètres de long et de douze pattes. Ces créatures se déplacent très rapidement et peuvent grimper à la verticale, à la moitié de leur vitesse normale. Leur principal mode d'attaque consiste à mordre leur proie et à enrouler leur corps autour d'elle, puis de serrer leurs anneaux. Au cours du deuxième round, elles peuvent encore mordre la victime maintenue prisonnière, mais celle-ci est désormais la cible de 6 attaques de griffes supplémentaires. Une fois tous les 10 rounds, un béhir peut également cracher une foudre de 6 mètres de long qui inflige 4d6 points de dégâts (jet de sauvegarde contre les souffles pour réduire ces dégâts de moitié). Parfois (sur un résultat de 20), un béhir engloutira sa proie.

Trésors : A l'intérieur de l'estomac de la bête, il y aura 10d4 pierres précieuses (60%), 1d8 bijoux (30%) et un objet magique divers qui est capable de résister aux sucs digestifs de la bête (10%).

Bulette

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Grande
Déplacement : 42 m / fouissage 9 m
Classe d'armure : –2 / 4 / 6
Dés de vie : 9
Attaques : 3
Dégâts : 3d6/3d6/4d12
Attaques spéciales : Bond de 2,4 mètres
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 8 / 2 000+12/pv

Les bulettes sont parfois appelées "requins terrestres" en raison de l'habitude qu'ils ont de creuser tout en laissant leur crête dorsale crever la surface du sol. A l'instar des requins, ils sont énormes, méchants et toujours affamés. On dirait qu'ils sont le résultat d'une expérience qui aurait mal tourné : un mélange de tortue et de tatou, avec juste une touche de démon. Leur nourriture favorite est le cheval, mais ils mangeront pratiquement tout ce qui bouge. Le seul type de nourriture qu'ils ne semblent pas apprécier est le nain et l'elfe. Ils sont également connus pour déterrer les halfelins de leurs trous.

Une bulette est totalement intrépide et attaquera à vue tout ce qui bouge. On raconte même qu'elles s'attaquent parfois à des groupes bien armés juste pour s'emparer des chevaux. Lorsqu'elles attaquent, elles utilisent leur morsure redoutable et leurs deux griffes antérieures. Leur blindage est très efficace, mais elles possèdent deux points vulnérables : une zone molle se trouve cachée sous leur poitrail, avec une CA 6 ; les yeux d'une bulette sont relativement à découvert, avec une CA 4. Lorsqu'elle est acculée ou lorsqu'elle est gravement blessée, une bulette tentera de bondir à une hauteur de 2,4 mètres afin d'atterrir directement sur sa victime, griffant alors à l'aide de ses quatre pattes.

Parce que ce sont des animaux créés artificiellement, personne ne sait comment les bulettes se reproduisent. Il semblerait que deux bulettes puissent se partager le même territoire, mais aucune tanière n'a jamais pu être trouvée. Les plaques de leur carapace sont très recherchées par les armuriers car elles peuvent être facilement transformées en boucliers +1 ou +2.

Trésors : Aucun.

Capuchon du bourreau

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Petite
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 3 à 6
Attaques : 1
Dégâts : 1d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale

Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Partielle
Alignement : Neutre mauvais
Niveau/PX : 4 / 250+4/pv

Le capuchon du bourreau est un petit monstre étrange qui pourrait être apparenté au monstre des plafonds et qui vit souvent sous terre ou dans des ruines. Se cachant dans des niches ou dans des fissures, ou bien encore en s'accrochant au plafond, il se laisse choir sur la tête de sa victime et commence à l'étrangler. Si sa première attaque réussit, la créature touchera automatiquement lors de chaque round ultérieur, infligeant les dégâts indiqués (1d4 points de dégâts).

Parce que le capuchon du bourreau entoure la tête de sa victime, toute attaque qui affecte la créature affectera également sa victime.

Les seuls moyens connus pour retirer un capuchon du bourreau consistent soit à le tuer, soit à l'immerger dans de l'alcool, car celui-ci l'intoxique au point qu'il devienne flasque et impuissant.

Trésors : Aucun.

Caryatide

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d12
Taille : Moyenne
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 5
Attaques : 1
Dégâts : 2d4
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : +4 à tous les jets de sauvegarde
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 5 / 110+3/pv

Les caryatides ont de nombreuses similitudes avec les golems de pierre car elles sont créées presque de la même manière. Elles ressemblent à des colonnes gravées de façon élaborée et sous la forme d'une personne, généralement présentes par paire. Le type le plus courant est une caryatide qui ressemble à une jeune femme, bien qu'elle puisse ressembler à pratiquement n'importe qui d'autre. Dans leur état inactif, il est pratiquement impossible de les distinguer de statues normales. La seule indication qui trahisse leur véritable nature est le contour ténu d'une épée qu'elles tiennent dans l'une de leurs mains. Elles sont créées pour servir de gardiens et ne s'animeront que si un événement particulier se produit. Cet événement déclencheur doit être quelque chose de simple, comme quelqu'un qui entrerait dans une salle, qui soulèverait le couvercle d'un coffre ou qui ouvrirait une porte. Une fois animées, elles feront tout leur possible pour empêcher l'événement déclencheur de continuer. Lorsque leur tâche est accomplie, elles reprendront leur position et leur forme initiales.

Le principal objectif d'une caryatide n'est pas le combat, mais si elle y est contrainte, elle utilisera son épée pour attaquer. Elles attaquent comme des monstres de 5 DV. Les armes normales ne leur infligent que la moitié des dégâts normaux, tandis que les armes magiques leur infligent des dégâts normaux, mais sans leurs effets magiques supplémentaires. En outre, toute arme qui frappe une caryatide a 25% de chances de se briser. Pour chaque "plus" qu'une arme possède, ces chances de se briser sont réduites de 5% ; considérez alors que toute arme magique dépourvue de "plus" est une arme +1.

Trésors : Aucun.

Chasseur invisible

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande (2,4 mètres de haut)
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 8
Attaques : 1
Dégâts : 2d8
Attaques spéciales : Surprend avec 1-5 (sur un d6)
Défenses spéciales : Invisibilité
Résistance à la magie : 30%
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Elevée
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 7 / 1 100+10/pv

Etant un habitant du Plan élémental de l'air, tout chasseur invisible que l'on rencontre dans le Plan matériel primaire ne peut avoir qu'été invoqué et lié au service d'un magicien. Le mage qui a invoqué cette créature en conserve le contrôle jusqu'à ce qu'elle accomplisse la mission pour laquelle elle a été invoquée ou jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

Tant qu'ils sont dans le Plan matériel primaire, les chasseurs invisibles ne peuvent être vus qu'à l'aide de moyens magiques (ex. : *gemme de vision*, *vision réelle*, *détection de l'invisibilité*) ; dans le cas contraire, toute personne attaquant un chasseur invisible subira un malus de –2 "au toucher". Un chasseur invisible ne peut pas être tué sur ce plan. Réduire ses points de vie à zéro ne fait que le bannir dans son plan d'origine pour une période d'un an et un jour.

Les chasseurs invisibles sont des serviteurs utiles, bien que dangereux. Une fois qu'une mission leur est confiée, ils poursuivront leur but avec acharnement, plus motivés par le ressentiment d'être contraints à rendre service et le désir de retourner dans leur plan d'origine que par un quelconque sens du devoir envers leur invocateur. Les chasseurs invisibles sont des traqueurs infaillibles, quel que soit le terrain et quelle que soit la distance parcourue, et, s'ils ont pour ordre de tuer leur proie, ils attaqueront sans faire de test de moral et jusqu'à ce que leur cible soit morte ou jusqu'à ce qu'ils meurent eux-mêmes. Comme énoncé ci-avant, les chasseurs invisibles ne sont pas des serviteurs consentants, mais ils ne rechigneront normalement pas à accomplir une tâche simple et de courte durée pour le compte de leur invocateur.

Des tâches plus compliquées ou des tâches d'une durée supérieure à une semaine irriteront le chasseur invisible et pourront l'inciter à essayer de pervertir les ordres qui lui ont été donnés, sans pour autant les violer directement. S'il lui est ordonné de garder le trésor de l'invocateur à perpétuité, par exemple, le chasseur invisible pourrait transférer jusqu'à la dernière pièce de cuivre le trésor de l'invocateur vers une cache secrète située à l'intérieur de la tanière du chasseur invisible, dans le Plan élémental de l'air, où le chasseur pourrait alors le surveiller à son aise.

Si le MJ pense que le service du chasseur invisible est trop pénible ou trop compliqué, il doit assigner une chance cumulative de 1% par jour que le chasseur se lasse de sa tâche et qu'il tente de tourner le sens de ses ordres. Un invocateur astucieux pourrait se révéler capable de formuler ses ordres de telle sorte que leur signification soit claire et hermétique aux abus. Dans ce cas, le chasseur devra continuer de rendre service jusqu'à ce que ses devoirs soient accomplis.

Les chasseurs invisibles comprennent la langue commune du Plan matériel primaire, la langue du Plan élémental de l'air, ainsi que leur propre langue. Ils ne parleront aucune autre langue que la leur.

Trésors : Aucun.

Chasseur ondulant

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Petite
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 5
Attaques : Aucune
Dégâts : Nuls
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 3 / 250+5/pv

Les chasseurs ondulants vivent dans les donjons, les ruines et les endroits sombres. Ils sont transparents, au point que s'ils ne sont pas exposés à la lumière naturelle du soleil, ils sont pratiquement impossibles à distinguer (1 chance sur 20 de les voir). Ils n'attaquent pratiquement jamais leur proie immédiatement, préférant la suivre et attendre qu'elle soit endormie. Ils peuvent la poursuivre en traversant pratiquement n'importe quoi car leur forme amorphe les rend capables de s'infiltrer à travers de minuscules ouvertures, telles que les montants des portes ou des fissures dans la maçonnerie. Si un chasseur ondulant surprend une victime endormie, il la touchera, obligeant celle-ci à effectuer un jet de sauvegarde contre la paralysie pour ne pas être totalement paralysée pendant 1d6 heures. Le chasseur se nourrira ensuite directement de l'énergie vitale de sa victime, la tuant en 1 heure.

Trésors : Tanière : 1d10×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d3×1 000 pe (10%), 1d4 pierres précieuses (20%), 1d2 bijoux (20%), 2 objets magiques (5%).

Chien esquiveur

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 4d4
Taille : Moyenne (90 cm au garrot)
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 4
Attaques : 1
Dégâts : 1d6
Attaques spéciales : Attaque de dos 75% du temps
Défenses spéciales : Téléportation
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Loyal bon
Niveau/PX : 4 / 175+5/pv

Les chiens esquiveurs sont des chiens de taille moyenne au pelage brun sombre présentant des pointes blanches. Les chiens esquiveurs sont intelligents et aussi futés qu'un humain moyen. Ils communiquent entre eux à l'aide d'aboiements aigus et de grognements sourds. Les chiens esquiveurs sont appelés ainsi parce qu'ils peuvent utiliser une forme limitée de téléportation, appelée *esquive*, mais de façon plutôt aléatoire et à des intervalles irréguliers.

Au combat, ces chiens étonnants utilisent cette faculté à leur avantage, se téléportant 75% du temps derrière ou en position latérale par rapport à leurs adversaires (annulant ainsi d'éventuels bonus de Dextérité à la CA et d'éventuels bonus de bouclier à la CA). Combiné avec leurs tactiques de chasse en meute, les chiens esquiveurs sont de redoutables adversaires. Lors d'un combat, un chien esquiveur se téléportera sur un résultat de 12 ou plus sur un d20. Un deuxième jet de d20 révèle où le chien réapparaît : 01-15 = derrière, 16-18 = côté droit ou sans bouclier, 19 = côté gauche ou avec bouclier, 20 = devant. Si la meute subit plus de 25% de pertes, tous les chiens se téléporteront simultanément au loin et ne reviendront pas. Il existe une haine de longue date entre les chiens esquiveurs et les coeurls et ces deux espèces s'attaqueront mutuellement à vue. Cette téléportation étant une faculté naturelle chez ces animaux, ils ne se matérialiseront jamais dans un espace occupé ou à l'intérieur d'un objet solide.

Si une tanière de chiens esquiveurs est localisée, il y a 60% de chances que 3d4 chiots soient présents. Ces petits combattent comme des monstres de 1 DV et infligent 1d2 points de dégâts par attaque, mais il y a une forte probabilité pour qu'ils prennent plutôt la fuite à l'aide de leur faculté de téléportation. S'il est capturé, un chiot fera un loyal compagnon pour un humain d'alignement bon, ou bien, pourra être vendu pour 1 500 po (±100-600 po). La tanière de chiens esquiveurs contiendra également des trésors, comme indiqué ci-dessous.

Trésors : Tanière : 2d6×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d6×1 000 pe (15%), 1d6 pierres précieuses (20%), 1d4 bijoux (25%), 2 armes ou objets magiques (15%).

Chimère

	Chimère	**Gorgimère**
Fréquence :	Rare	Très rare
Nbre rencontré :	1d4	1
Taille :	Grande	
Déplacement :	27 m / vol 54 m (AA : niveau II)	36 m / vol 45 m (AA : niveau II)
Classe d'armure :	4	3
Dés de vie :	9	10+1
Attaques :	6	5
Dégâts :	1d3/1d3/1d4/ 1d4/2d4/3d4	1d3/1d3/2d4/ 2d6/3d4
Attaques spéciales :	Souffle	2 souffles
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	40%	30%
Intelligence :	Partielle	
Alignement :	Chaotique mauvais	
Niveau/PX :	7 / 1 300+12/pv	8 / 2 250+14/pv

Chimère : une chimère possède le train arrière d'une chèvre, le train avant d'un lion, les ailes d'un dragon et 3 têtes, une de chacune des créatures susmentionnées. La tête de dragon est capable de souffler du feu jusqu'à une distance de 18 mètres, infligeant alors 3d8 points de dégâts. Des jets de sauvegarde contre les souffles s'appliquent normalement à ce souffle (demi-dégâts). La créature peut effectuer jusqu'à 6 attaques naturelles par round : deux avec ses pattes griffues de lion, une pour chacune des deux cornes de la tête de chèvre, la puissante morsure de la gueule du lion, et une terrifiante morsure de la tête de dragon.

Le langage de la chimère est une forme imparfaite de la langue des dragons rouges.

Trésors : 1d20×1 000 pa (10%), 1d12×1 000 pe (15%), 1d10×1 000 po (40%), 1d8×100 pp (35%), 3d10 pierres précieuses (20%), 1d10 bijoux (10%), 3 objets magiques (mais aucune arme magique) + 1 parchemin magique + 1 potion magique (30%).

Gorgimère : Comme une chimère, sauf que la tête de chèvre est remplacée par une tête de gorgone. La tête de gorgone crache un nuage de gaz pétrifiant sous forme d'un cône de 9 mètres de long et de 3 mètres de rayon à la base. De plus, la créature dispose du souffle de sa tête de dragon, avec les mêmes effets que ceux du souffle d'une chimère. Les gorgimères parlent le même langage que leur parentes moins puissantes, les chimères.

Trésors : 1d20×1 000 pa (20%), 1d12×1 000 pe (25%), 1d20×1 000 po (50%), 1d10×100 pp (40%), 4d10 pierres précieuses (25%), 1d12 bijoux (15%), 3 objets magiques (mais

aucune arme magique) + 1 parchemin magique + 1 potion magique (40%).

Chose des cryptes

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 6
Attaques : 1
Dégâts : 1d8
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 100%
Intelligence : Très
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 4 / 160+4/pv

Une chose des cryptes ressemble à un squelette vêtu d'une cape, mais contrairement aux apparences, il ne s'agit pas d'un mort-vivant et ne peut donc pas être intimidé. Ils résident toujours dans leurs tanières et ne s'aventurent jamais à l'extérieur. Une chose des cryptes n'attaque jamais en premier : elle attendra toujours que le groupe attaque d'abord avant de répliquer. Si elle n'est pas molestée, elle laissera les aventuriers tranquilles. Mais si elle est attaquée, elle répliquera alors en activant sa faculté de téléportation. Tous ceux qui tentent de l'attaquer doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être instantanément téléportés dans une direction aléatoire. Chaque individu qui rate son jet de sauvegarde doit lancer un d%. Ceux qui obtiennent 01-20 sont téléportés entre 30 et 300 mètres vers le nord. Ceux qui obtiennent 21-40 sont téléportés entre 30 et 300 mètres vers le sud. Ceux qui obtiennent 41-60 sont téléportés entre 30 et 300 mètres vers l'est. Ceux qui obtiennent 61-80 sont téléportés entre 30 et 300 mètres vers l'ouest. Ceux qui obtiennent 81-90 sont téléportés au niveau directement supérieur du donjon. Ceux qui obtiennent 91-00 sont téléportés au niveau directement inférieur du donjon.

Il s'agit d'une forme évoluée de téléportation. Les individus atteindront en toute sûreté leur destination, et pas dans des endroits solides comme des planchers ou des murs. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde peuvent continuer d'attaquer. Une chose des cryptes peut également se défendre à l'aide de ses mains griffues, pour 1d8 points de dégâts. Les choses des cryptes sont immunisées aux armes non magiques.

Les choses des cryptes parlent le commun. Si elles sont interrogées sur la disparition de certains membres du groupe, elles répondront qu'ils ont été désintégrés.

Trésors : 1d3×1 000 pc (20%), 1d4×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d4×1 000 po (30%), 1d6×100 pp (30%), 10d6 pierres précieuses (55%), 5d6 bijoux (50%), 3 objets magiques (50%).

Cockatrice

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d6
Taille : Petite
Déplacement : 18 m / vol 54 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 5
Attaques : 1
Dégâts : 1d3
Attaques spéciales : Contact pétrifiant
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 40%
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 4 / 170+4/pv

Une cockatrice possède à la fois les attributs physiques du serpent et ceux du coq. Cette créature a la tête, les pattes et les ailes d'un coq, tandis que son corps est celui d'un serpent. Ses ailes sont pleinement fonctionnelles et lui permettent de voler. On pense que cette créature est issue d'un œuf de poule qui aurait été couvé par un serpent.

Bien que cette bête soit capable d'infliger des blessures légères à l'aide de son bec et de ses serres, le simple contact d'une cockatrice peut transformer n'importe quelle créature en pierre. La créature touchée doit effectuer un jet de sauvegarde contre la pétrification pour ne pas être instantanément transformée en pierre. Le pouvoir de ce contact est même capable d'affecter des êtres astraux ou éthérés.

Trésors : 1d10×1 000 pc (5%), 1d12×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d8×1 000 po (25%), 1d12 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (10%), 3 objets magiques + 1 parchemin magique (35%).

Coeurl

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Grande
Déplacement : 45 m
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 6+6
Attaques : 2
Dégâts : 2d4/2d4
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : +6 aux jets de sauvegarde
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 25%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 6 / 400+6/pv

Inspirés par l'œuvre d'A.E. Van Vogt, les coeurls sont des prédateurs qui ressemblent vaguement à des félins et qui sont pourvus de deux tentacules. Leur coloration est noire. Ils se nourrissent de ce qu'ils appellent le "ça" des créatures vivantes — par cette expression, ils font référence à leur force vitale essentielle, pas au "ça" au sens Freudien. De par leur nature étrangère, les coeurls sont difficiles à viser, ce qui leur vaut une classe d'armure particulièrement basse et un bonus de +6 à tous leurs jets de sauvegarde. Ils peuvent communiquer par télépathie, bien qu'ils choisissent rarement de le faire.

Les coeurls haïssent les chiens esquiveurs et, si possible, les prendront en chasse et les tueront.

Trésors : 1d8×1 000 pc (15%), 2d6×1 000 pa (20%), 1d6×1 000 pe (5%), 1d8×1 000 po (35%), 2d6 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (10%), 2 objets magiques (25%).

Couatl

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Moyenne
Déplacement : 18 m / vol 54 m (AA : niveau VI)

Classe d'armure : 5
Dés de vie : 9
Attaques : 2
Dégâts : 1d3/2d4
Attaques spéciales : Poison, magie
Défenses spéciales : Ethéré
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Génie
Alignement : Loyal bon
Niveau/PX : 8 / 2 000+12/pv

Les couatls forment une race de serpents ailés couverts de plumes aux couleurs vives. On ne les rencontre que rarement, et uniquement dans des environnements tropicaux isolés. Ils sont souvent traités comme des dieux par ceux qui les servent, bien que les couatls ne se mêlent que rarement des affaires humaines.

Ils peuvent se métamorphoser, devenir éthérés et lancer des sorts. La plupart d'entre eux sont les équivalents de magiciens de niveau 5 (45%), mais quelques uns sont identiques à des clercs de niveau 7 (35%), tandis qu'une poignée de couatls (20%) lancent des sorts comme des magiciens/clercs. Au combat, un couatl attaque à l'aide de sa morsure ; celle-ci inflige 1d3 points de dégâts et la victime doit faire un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas mourir. Un couatl peut également opérer une attaque par constriction à l'aide de son corps. Un jet d'attaque réussi signifie que la bête a enlacé sa victime en lui infligeant 2d4 points de dégâts, et qu'elle lui infligera 2d4 points de dégâts supplémentaires lors de chaque round ultérieur, jusqu'à ce que l'un ou l'autre soit mort.

Trésors : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d3×1 000 po (25%), 3d4×100 pp (30%), 2d10 pierres précieuses (55%), 1d12 bijoux (50%), 1 objet magique (15%).

Criard

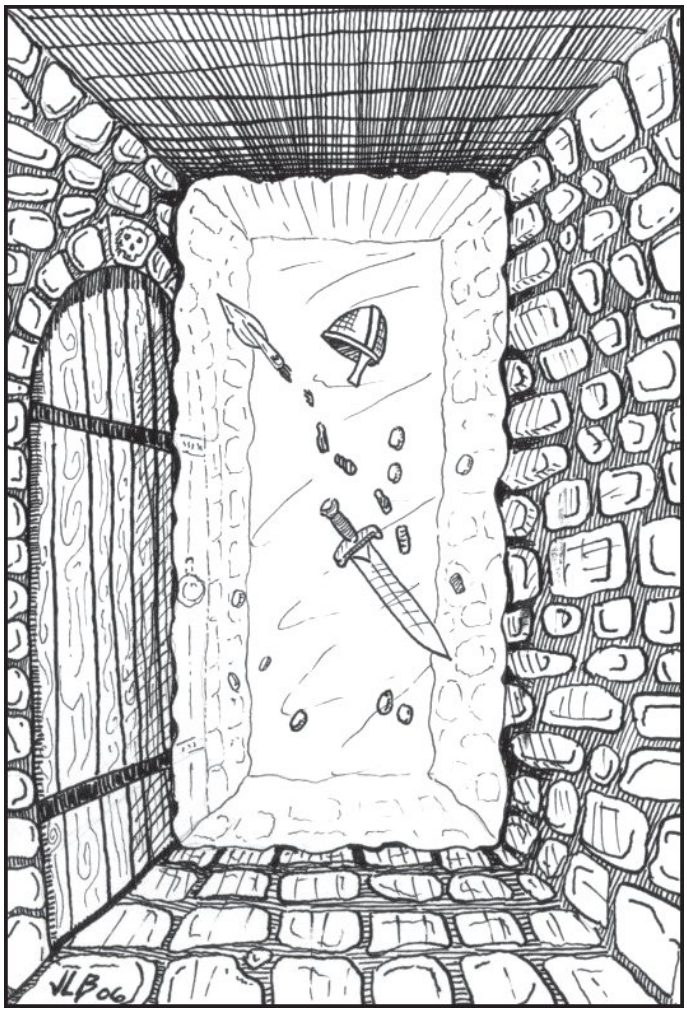
Fréquence : Commun
Nbre rencontré : 2d4
Taille : Petite à grande
Déplacement : 3 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 3
Attaques : Aucune
Dégâts : Nuls
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Bruit
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 3 / 50+2/pv

Les criards sont des thallophytes mobiles qui errent tranquillement sous terre en absorbant l'humidité ambiante. Ils constituent la nourriture favorite des vers pourpres et des tertres errants. Ils libèrent un cri à vous percer les tympans dès qu'ils détectent de la lumière à moins de 9 mètres ou des mouvements à moins de 3 mètres. Les criards continueront de crier pendant 1d3 rounds, avec 50% de chances d'attirer un monstre errant lors de chaque round.

Trésors : Aucun.

Cube gélatineux

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande (cube de 3 m en général)
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 8
Dés de vie : 4
Attaques : 1
Dégâts : 2d4
Attaques spéciales : Contact paralysant, surprend avec 1-3 (sur un d6)
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 3 / 150+4/pv



Les cubes gélatineux sont des charognards des donjons. Ils se déplacent lentement à travers les couloirs et les salles, absorbant tous les nutriments qui occupent les surfaces qu'ils touchent : charogne, champignons, algues, etc.

Puisqu'ils sont silencieux et pratiquement transparents, les cubes gélatineux ont une chance supérieure de surprendre (1-3 sur un d6).

Les cubes gélatineux ne peuvent digérer que les matériaux organiques, bien qu'ils récoltent parfois des substances inorganiques (y compris des objets métalliques comme les pièces, le verre, des objets en céramique tels que les potions, etc.). Ces objets fortuits sont parfois conservés dans le corps du cube pendant plusieurs jours, avant d'être éjectés. De tels objets forment les trésors de la créature.

Le contact d'un cube gélatineux provoque la paralysie pendant 3d6+2 rounds (un jet de sauvegarde contre la paralysie est accordé pour éviter cet effet).

Les cubes gélatineux sont immunisés à l'électricité, à l'*effroi*, au *sommeil*, à la *paralysie*, à la paralysie musculaire et à la métamorphose. Les attaques basées sur le froid les ralentissent (comme le sort *ralentissement*) et leur infligent un maximum de 1d4 points de dégâts, mais de telles attaques

n'auront aucun effet s'ils réussissent leur jet de sauvegarde. Ils sont dotés de résistances normales face aux autres formes de magie, telles que les attaques basées sur le feu.

Trésors : Fortuit ; voir la description de la créature.

Dakon

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 6d10
Taille : Taille humaine
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 1+1
Attaques : 2
Dégâts : 1d10/1d10
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 50%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Loyal neutre
Niveau/PX : 2 / 25+2/pv

Les dakons sont des singes intelligents qui ressemblent à des gorilles de couleur brun clair, avec des yeux verts et des mains noires. Les dakons sont pacifiques et ne se battront que pour se défendre ou pour récupérer des trésors qui leur auraient été dérobés. Ces singes peuvent habiter pratiquement n'importe où, mais ils évitent les grandes étendues d'eau. Ils sont en bons termes avec les humains et les demi-humains loyaux, mais ils évitent les humanoïdes car ils ne leur font absolument pas confiance. Enfin, ils parlent la langue commune.

Au combat, les dakons attaquent avec un bonus de +2 au toucher en raison de leur force incroyable et du fait que leurs griffes sont aussi tranchantes que des lames de couteaux.

Trésors : 2d6×1 000 pc (5%), 2d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (20%), 1d10×1 000 po (45%), 1d10×100 pp (40%), 3d12 pierres précieuses (25%), 1d10 bijoux (10%), 3 cartes ou objets magiques + 1 parchemin (35%).

Désenchanteur

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Moyenne (1,5 mètre au garrot)
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 5
Attaques : 1
Dégâts : Voir ci-dessous – effet spécial uniquement
Attaques spéciales : Désenchante, voir ci-dessous
Défenses spéciales : Touché par des armes magiques
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Moyenne
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 4 / 225+5/pv

Le désenchanteur ressemble à un croisement plutôt bizarre entre un dromadaire et une vache, avec un groin préhensile et musclé, pour faire bonne mesure. Sa coloration est d'un bleu électrique scintillant et l'intégralité de la créature semble être quelque peu translucide, au point qu'il est difficile de concentrer son regard sur elle.

Le désenchanteur est un thaumivore car il se nourrit de pouvoirs magiques. Il absorbe les pouvoirs des objets enchantés en y attachant son museau, ce qu'il parvient à faire en réussissant un jet pour toucher. Un simple contact suffit pour rendre tout objet magique (à l'exception des artéfacts majeurs) totalement inerte. La créature ne dispose d'aucune autre forme d'attaque et n'inflige aucun dégât physique d'aucune sorte. Son museau musclé peut être allongé jusqu'à atteindre une longueur de 1,5 mètre et le désenchanteur est capable de détecter les puissances relatives des enchantements magiques ; il saura, par exemple, qu'une *armure de plaques +5* est bien plus appétissante qu'un simple *anneau de protection +1*.

Le désenchanteur ne peut être touché que par des armes magiques, mais de telles attaques n'affecteront pas la magie de ces armes car seul le museau possède la faculté de désenchanter des objets. Mêmes les sages les plus érudits ne savent rien ni de l'écologie du désenchanteur, ni pourquoi il ne semble capable de s'alimenter que d'objets magiques.

Trésors : Aucun.

Destrier noir

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande
Déplacement : 45 m / vol 108 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : –4
Dés de vie : 6+6
Attaques : 3
Dégâts : 1d6+4/1d6+4/2d4
Attaques spéciales : Sabots brûlants
Défenses spéciales : Fumée nocive
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 50%
Intelligence : Très
Alignement : Neutre mauvais
Niveau/PX : 6 / 525+8/pv

Les destriers noirs servent de montures aux êtres mauvais puissants. Bien que leur forme générale ressemble à celle de gros chevaux de guerre, il ne fait aucun doute qu'ils ne sont pas de ce monde : ils ont des yeux rouge sang, des naseaux embrasés, de puissants crocs, une jupe d'un noir d'encre, une crinière d'ombre, et des sabots qui semblent s'embraser lorsqu'ils galopent. Bien que l'on sache que les destriers noirs comprennent ce que leurs cavaliers leur demandent, on ne pense pas qu'ils sachent eux-mêmes parler ; mais ils semblent être capables de communiquer assez bien les uns avec les autres.

Bien que la plupart des destriers noirs ne possèdent pas d'ailes, ils peuvent voler dans les airs à une vitesse considérablement plus rapide que leur galop terrestre. Cette capacité à voler rapidement est grandement appréciée par ceux qu'ils servent, tout comme l'est leur férocité au combat. Les destriers noirs haïssent les créatures vivantes et, étant prompts à l'agressivité, ils attaqueront généralement toute entité non mauvaise qu'ils croiseront. Ils utilisent leurs crocs pour mordre (2d4 points de dégâts) et frappent avec deux de leurs sabots (1d6+4 points de dégâts), qui incendieront également tout objet inflammable qu'ils toucheront. Dans leur excitation, les destriers noirs sont également réputés pour dégager une fumée nocive qui oblige toute créature située à moins de 3 mètres à effectuer un jet de sauvegarde contre la paralysie pour ne pas subir un malus de –2 à ses jets "pour toucher" et à ses jets de dégâts, et ce tant qu'elle reste à proximité du destrier noir.

Les destriers noirs sont très résolus et cela les rend difficiles à contrôler ; un cavalier a besoin d'une volonté de fer ou d'une magie puissante pour en garder perpétuellement la maîtrise. L'on pense que leurs services peuvent également être marchandés, mais nul ne sait exactement quel mal un tel accord peut entraîner.

S'il est monté par une créature pesant plus de 50 kg, l'agilité aérienne du destrier noir est réduite au niveau III.

Trésors : Aucun.

Doppelgänger

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 3d4
Taille : Taille humaine
Déplacement : 27 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 4
Attaques : 1
Dégâts : 1d12
Attaques spéciales : Discrétion (surprend avec 1-4 sur un d6)
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Voir ci-dessous
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Très
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 4 / 285+3/pv

Les doppelgängers sont des êtres étranges qui sont capables de prendre la forme de ceux qu'ils rencontrent, y compris l'apparence de l'équipement et des vêtements des victimes. Un doppelgänger peut prendre n'importe quelle forme humanoïde comprise entre 1,2 et 2,4 mètres de haut, mais la créature doit tout d'abord voir la victime qu'elle souhaite copier. Toute tentative d'un doppelgänger pour prendre un déguisement physique n'a que 10% de chances de comporter une anomalie, et sa connaissance de la victime est facilitée par la faculté innée d'*E.S.P.* du doppelgänger. Sous sa forme naturelle, un doppelgänger est un humanoïde de 1,5 à 1,8 mètre de haut, élancé et avec des membres dégingandés, mais avec des traits à moitié formés. Sa peau est pâle et glabre, et ses grands yeux globuleux sont jaunes et pourvus de pupilles fendues. La créature reprendra sa forme naturelle si elle est tuée.

Les doppelgängers excellent dans l'utilisation de leur don naturel d'imitation et s'en servent pour tendre des embuscades, pour placer des appâts derrière des pièges, et pour infiltrer la société. Dans un donjon, leur tactique classique consiste à prendre la forme d'un membre d'un groupe d'aventuriers, de se débarrasser de lui, et de le remplacer au sein du groupe, jusqu'à ce qu'une bonne occasion se présente pour lui permettre de les tuer ou de les voler.

Les doppelgängers effectuent leurs jets de sauvegarde comme des guerriers de niveau 10 et sont immunisés aux effets des sorts de *charme* et de *sommeil*.

Trésors : 1d10×1 000 pc (5%), 1d12×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d8×1 000 po (25%), 1d12 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (10%), 1 parchemin + 3 objets magiques (25%).

Dracolic

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Grande (6 mètres)
Déplacement : 27 m / vol 45 m (AA : niveau II)
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 7+3
Attaques : 3
Dégâts : 1d6/1d6/3d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 60%
Intelligence : Basse à moyenne
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 7 / 1 000+10/pv

L'on présume qu'un dracolic est le résultat d'un accouplement entre un dragon noir et un basilic, mais des rumeurs persistantes parlent de l'existence d'autres sortes de monstres. Ces créatures redoutables ressemblent plus à leurs pères draconiques car ils sont couverts d'épaisses écailles noires et possèdent les cornes et la gueule garnie de dents pointues de leurs aïeux ; ils ont également six pattes puissantes et griffues, ainsi que deux grandes ailes. Si jamais un dracolic parlait une langue, ce serait généralement le draconique, mais il est possible que certains d'entre eux puisse comprendre d'autres langues.

Bien qu'ils soient capables de voler, les dracolics sont limités à de courtes durées de vol, dix ou vingt minutes tout au plus, avant de devoir se reposer. Par conséquent, ils utilisent principalement cette forme de déplacement pour fondre sur des ennemis ou pour leur échapper. En combat physique, les dracolics mordent pour 3d4 points de dégâts et frappent avec leurs deux pattes antérieures pour 1d6 points de dégâts. Cependant, il y a de fortes chances pour qu'ils utilisent leur souffle ou leur attaque par le regard avant d'engager le combat. Jusqu'à trois fois par jour, un dracolic est capable de cracher un jet d'acide jusqu'à une distance de 9 mètres et sur une largeur de 1,5 mètre ; ce jet inflige 4d6 points de dégâts à toute créature prise dans sa trajectoire, bien qu'un jet de sauvegarde contre les souffles permet, s'il est réussi, de réduire ces dégâts de moitié. De plus, toute créature située à moins de 9 mètres d'un dracolic, et suffisamment malchanceuse pour croiser son regard, doit effectuer un jet de sauvegarde contre la pétrification pour ne pas être transformée en pierre. Comme pour son parent basilic, l'attaque du regard du dracolic s'étend jusqu'aux plans astral et éthéré et ceux qui essaient d'éviter de regarder directement la bête l'attaquent avec un malus de –4.

Trésors : 1d10×1 000 pc (25%), 1d8×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 po (25%), 1d6×100 pp (25%), 3d6 pierres précieuses (50%), 3d4 bijoux (50%), 3 objets magiques (25%).

Dragon-tortue

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande
Déplacement : Nage 27 m
Classe d'armure : 0
Dés de vie : 13
Attaques : 3
Dégâts : 2d6/2d6/4d8
Attaques spéciales : Nuage de vapeur
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 5%
Intelligence : Très
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 10 / 7 000+18/pv

Les dragons-tortues ne sont pas de véritables dragons, mais ils semblent être le résultat d'un mélange du même type que celui qui a produit les ours-hiboux. Ils ressemblent à d'authentiques dragons en ce sens qu'ils ont un souffle : un nuage de vapeur de 18 mètres de long, 12 mètres de large et 12 mètres de haut. Cette vapeur inflige un nombre de points de dégâts égal aux pv actuels du dragon-tortue (jet de sauvegarde pour demi-dégâts) à tous ceux qui sont présents dans le nuage.

Un dragon-tortue qui refait surface sous un vaisseau a 90% de chances de le faire chavirer (même s'il s'agit d'un très gros vaisseau, comme une galère, par exemple).

Trésors : (pour un individu typique) 5d6×1 000 pc (25%), 1d100×1 000 pa (40%), 1d4×10 000 pe (40%), 1d6×10 000 po (55%), 5d10×100 pp (25%), 1d100 pierres précieuses (50%), 1d4×10 bijoux (50%), 4 objets magiques + 1 potion + 1 parchemin (15%), 2d4 potions (40%), 1d4 parchemins (50%).

Efrit

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande

Déplacement :	27 m / vol 72 m (AA : niveau V)
Classe d'armure :	2
Dés de vie :	10
Attaques :	1
Dégâts :	3d8
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	Aucune
Intelligence :	Très
Alignement :	Loyal mauvais
Niveau/PX :	7 / 7 000+12/pv

Les éfrits sont des créatures du plan élémental du feu qui peuvent parcourir le plan matériel primaire, les plans élémentaux et le plan astral. Ce sont les ennemis des génies et ils les attaqueront à vue. Si l'on parvient à soumettre un éfrit, celui-ci servira pour une période de 1 001 jours ou jusqu'à ce qu'il ait accordé trois souhaits. Une fois que leur service est terminé, ils seront libres et ne pourront plus être soumis à nouveau. Mais une fois qu'un éfrit est libre, prenez garde : ils sont vengeurs, cruels et manipulateurs.

Un éfrit peut utiliser les pouvoirs suivants une fois par jour. Il peut accorder trois *souhaits majeurs*, utiliser *détection de la magie* à volonté, lancez *agrandissement* (à 200%) sur lui-même, créer un *mur de feu*, accomplir une *autométamorphose*, devenir *invisible*, se changer en *forme gazeuse*, ou créer une *illusion* visuelle et sonore qui est auto-contrôlable. L'illusion persistera jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou bien touchée. Un éfrit peut lancer *pyrotechnie* et *flamme* à volonté.

Toute attaque basée sur un feu normal ne fera aucun mal à un éfrit. Une attaque qui utilise du feu magique aura un malus de –1 pour effectuer un éfrit.

Les éfrits sont capables de porter jusqu'à 375 kg sans se fatiguer, qu'ils marchent ou qu'ils volent. Ils peuvent porter jusqu'à deux fois ce poids s'ils marchent, mais seulement pendant une durée de 30 minutes. L'éfrit devra ensuite se reposer pendant une heure complète avant de pouvoir reprendre son fardeau.

En dehors du fait qu'ils parlent leur propre langage, les éfrits possèdent une télépathie limitée et peuvent donc communiquer avec n'importe quelle créature intelligente.

Trésors : Aucun.

Elémental

	Air	**Eau**	**Feu**	**Terre**
Fréquence :	Très rare			
Nbre rencontré :	1			
Taille :	Grande			
Déplacement :	Vol 108 m (AA : niveau VI)	18 m / nage 54 m	36 m	18 m
Classe d'armure :	2			
Dés de vie :	8, 12 ou 16			
Attaques :	1			
Dégâts :	2d10	5d6	3d8	4d8
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous			
Défenses spéciales :	Touché par des armes +2 ou plus			
Résistance à la magie :	Normale			
Dans la tanière :	Aucune			
Intelligence :	Basse			
Alignement :	Neutre			
Niveau/PX :	6 / 900+12/pv (8 DV)			
	8 / 2 000+16/pv (12 DV)			
	9 / 3 650+20/pv (16 DV)			

Les **élémentaux d'air** sont des créatures du Plan élémental de l'air, bien qu'on puisse parfois les rencontrer ailleurs. Lorsqu'on les rencontre dans le Plan matériel primaire, le plus souvent parce qu'ils y ont été invoqués par magie, ils adoptent la forme de volutes de nuages vaporeux ou poussiéreux. Bien qu'ils puissent comprendre ce qu'on leur dit, ils répliqueront rarement dans cette langue et leur langage est celui du vent.

Leur forme d'attaque principale est un courant d'air puissant qu'ils utilisent comme un bras invisible pour frapper, infligeant alors 2d10 points de dégâts. Sa grande vitesse aérienne en fait un adversaire rapide et formidable, et plus particulièrement lors de combats aériens, au cours desquels il bénéficie d'un bonus de +1 au toucher et d'un bonus de +4 aux dégâts.

Les élémentaux d'air peuvent se servir d'une attaque tourbillonnante si on leur ordonne de le faire. Pour ce faire, l'élémental d'air doit prendre la forme d'un petit cyclone, ce qui prend un tour. Généralement, ce cyclone fait 9 mètres de diamètre en son sommet et se rétrécit jusqu'à 3 mètres de diamètre à sa base. Ce cône mesure 6 mètres de hauteur par tranche de 4 DV de l'élémental. Cette attaque tourbillonnante ne dure qu'un seul round, mais toute créature dotée de moins de 3 dés de vie qui se retrouve à l'intérieur de ce tourbillon est tuée ; les créatures de 3 DV ou plus reçoivent 2d8 points de dégâts. Si, pour une raison ou pour une autre, ce cyclone ne peut pas atteindre sa hauteur maximale, seules les créatures de moins de 2 DV seront tuées, tandis que les autres ne subiront que 1d8 points de dégâts.

Les **élémentaux d'eau** sont des créatures du Plan élémental de l'eau, bien que l'on puisse parfois en trouver ailleurs. Lorsqu'on les rencontre dans le Plan matériel primaire, généralement parce qu'ils y ont été invoqués par magie, ils adoptent la forme d'une grande vague d'eau (ou de tout autre liquide) et conservent une apparence presque humanoïde, bien que leur liquide soit en perpétuel mouvement. Certains affirment qu'ils ont des sortes d'yeux vert marin, et d'autres prétendent qu'ils ont pu discerner une bouche. Comme les autres élémentaux, ils répondent rarement dans la langue dans laquelle ont leur parle et leur langage ressemble au bruit des vagues déferlantes.

Bien que les élémentaux d'eau puissent se battre sur la terre ferme, ils préfèrent s'entourer d'autant de liquide que possible, car cela augmente considérablement leur vitesse et leur permet de disparaître de vue lorsqu'ils le souhaitent. Dans un tel environnement, ils frappent leurs adversaires avec un grand bras liquide qui inflige 5d6 points de dégâts.

Les élémentaux d'eau qui sont obligés de se battre sur la terre ferme ne peuvent pas le faire à plus d'une distance de 60 mètres de l'endroit où ils sont entrés dans le plan dans lequel ils se trouvent, ce qui, dans le Plan matériel primaire, constitue généralement l'endroit où ils ont été invoqués. En outre, lorsqu'ils se battent sur terre, ils n'infligent que 5d4 points de dégâts lorsqu'ils frappent leurs adversaires.

Les bateaux sont particulièrement vulnérables face aux élémentaux d'eau ; ceux-ci sont capables de faire chavirer n'importe quel vaisseau dont le tonnage est inférieur ou égal à leurs DV et de stopper ceux dont le tonnage est inférieur ou égal aux pv de l'élémental d'eau. Quant aux bateaux dont le tonnage est supérieur aux pv de l'élémental, ils vont à 1% de leur vitesse pour chaque pv que leur tonnage excède.

Les **élémentaux de feu** sont des créatures du Plan élémental du feu, bien qu'on puisse parfois en trouver ailleurs. Lorsqu'ils sont rencontrés dans le Plan matériel primaire, généralement parce qu'ils y ont été invoqués par magie, ils prennent la forme d'une grande nappe de flammes dansantes qui, parfois, ressemble vaguement à un humanoïde. Bien qu'ils semblent comprendre ce qu'on leur dit, ils ne répondent pas dans la langue dans laquelle on leur parle, et leur langage ressemble au grondement sourd du feu rageur.

Bien que les élémentaux de feu se déplacent eux-mêmes à une vitesse plutôt normale, on ne peut pas dire la même chose des feux qu'ils sont capables d'allumer. En fait, toute créature suffisamment malchanceuse pour être frappée par l'un de leurs appendices enflammés subira 3d8 points de dégâts et tout objet combustible exposé aux flammes sera incendié s'il rate un jet de sauvegarde contre les feux magiques, avec un malus de –2.

Les élémentaux de feu ne peuvent ni franchir, ni pénétrer dans des liquides ininflammables ; ils ne peuvent pas, par exemple, franchir de larges rivières sans l'aide d'un pont ou d'un dispositif similaire, mais ils peuvent sauter par-dessus d'étroits cours d'eau. Les créatures capables de contrôler le feu de façon innée, ou d'utiliser le feu de façon innée, sont légèrement résistantes aux élémentaux de feu, ne subissant que 3d6 points de dégâts si elles sont frappées par l'un d'entre eux.

Les **élémentaux de terre** sont des créatures du Plan élémental de la terre, bien que l'on puisse parfois en trouver ailleurs. Lorsqu'ils sont rencontrés dans le Plan matériel primaire, généralement parce qu'ils y ont été invoqués par magie, ils ressemblent à des monticules vaguement humanoïdes, constitués de pierre, de terre, de métaux et de cristaux. Bien qu'on puisse discerner chez eux une tête et un visage, ils sont généralement dénués de toute expression. Ils ne prendront pas la parole dans une autre langue que la leur, qui ressemble aux grondements de la terre.

Les élémentaux de terre compensent leur faible vitesse par une détermination et un dévouement acharnés. Ils traversent la roche et la terre sans la moindre gêne, comme s'ils marchaient sur la terre ferme, mais ils ne peuvent ni traverser les airs, ni passer dans ou sur les eaux, à moins qu'ils ne restent en contact avec la terre.

Les élémentaux de terre préfèrent se battre contre des ennemis situés sur la terre ferme et veilleront presque toujours à ce que cela soit le cas, car lorsqu'ils frappent des adversaires qui sont eux aussi en contact avec la terre, leurs grands bras infligent 4d8 points de dégâts ; contre des ennemis qui ne sont pas en contact avec le sol, un élémental de terre n'inflige que 4d6 points de dégâts.

La puissance des élémentaux de terre contre des structures et des fortifications bâties sur le sol est réellement dévastatrice ; ils sont capables de réduire de petites structures en décombres en l'espace de quelques minutes, et même les plus grandes structures finiront par s'effondrer si les élémentaux sont libres de s'acharner sur elles.

Trésors : Aucun (pour tous les élémentaux).

Enlaceur

	Ordinaire	Quartz
Fréquence :	Rare	
Nbre rencontré :	1d4	1
Taille :	Grande	Moyenne (1,5 m)
Déplacement :	9 m	3 m
Classe d'armure :	0	
Dés de vie :	11	6
Attaques :	1	
Dégâts :	2d10+2	1d10
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous	
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous	
Résistance à la magie :	80%	Normale
Dans la tanière :	93%	
Intelligence :	Exceptionnelle	Elevée
Alignement :	Chaotique mauvais	
Niveau/PX :	9 / 2 700+16/pv	5 / 525+6/pv

Les enlaceurs sont des monstres cavernicoles qui sont souvent pris à tort pour des stalagmites. Ces monstres sont de couleur gris-vert et mesurent entre 2,4 et 3,6 mètres de haut ; leur peau lisse imite les formations calcaires des grottes naturelles.

Les enlaceurs mesurent entre 0,9 et 1,2 mètre à la base et environ 30 cm au sommet. L'on rencontre presque toujours ces monstres sous leur forme de stalagmite, bien qu'ils puissent altérer leur apparence jusqu'à un certain point. Un enlaceur peut adopter la forme d'un pilier ou d'un rocher, ou bien s'aplatir à terre pour ressembler à une simple irrégularité sur la surface du sol de leur grotte. Il peut également s'accrocher au plafond (ou aux parois) d'une grotte pour ressembler à une stalactite. Grâce à de minuscules cils adhésifs situés à sa base, l'enlaceur peut se déplacer lentement ; ces cils sont également ce qui lui permet de se suspendre aux plafonds.

Les enlaceurs sont des prédateurs et attaquent au moyen de leurs 6 appendices, qui ressemblent à des cordes. Ces cordes sécrètent un adhésif puissant et venimeux et peuvent fouetter l'air à plus de 15 mètres de distance de la créature. Un jet pour toucher réussi affaiblira la cible, diminuant de 50% son score de Force (arrondi à l'inférieur) au bout de 1d3 rounds et pour une durée de 2d4 tours ; des coups répétés auront un effet cumulatif sur la Force de la victime. Une victime enlacée par l'une de ces cordes peut la briser en effectuant un Test mineur sous sa Force, mais pour chaque round que la victime passe ainsi enlacée, elle sera traînée de 3 mètres en direction de l'enlaceur. Les créatures situées à moins de 3 mètres d'un enlaceur peuvent être la cible d'une attaque de la part de sa redoutable gueule, cette attaque touchant automatiquement toute victime enlacée par les cordes de l'enlaceur. Une corde peut être tranchée à l'aide d'une arme tranchante, mais cette

attaque doit infliger un minimum de 6 points de dégâts en une seule fois au tentacule (CA 0) pour pouvoir le trancher. La corde d'un enlaceur peut facilement tirer 400 kg et peut soulever environ un tiers de ce poids.

Un enlaceur est un monstre résistant. Sa peau pierreuse lui accorde une CA 0 au combat et il possède une résistance à la magie innée. En dehors de ses 80% de résistance à la magie, l'enlaceur est totalement immunisé aux dégâts basés sur l'électricité ou sur la foudre ; de plus, il est résistant à la magie basée sur le froid et ne subit que la moitié des dégâts face à de telles attaques. Ces créatures ont bien peu de faiblesses, mais elles sont vulnérables au feu et effectuent leurs jets de sauvegarde contre des attaques basées sur le feu avec un malus de –4. Cependant, toute attaque magique basée sur le feu devra, en premier, surmonter la résistance à la magie de ce monstre.

Les enlaceurs n'entassent pas de trésors, mais leur bile acide ne peut pas dissoudre le platine ou les pierres précieuses. En ouvrant le gésier d'un enlaceur, on a 40% de chances de découvrir 3d6 pièces de platine et 30% de chances de trouver 4d6 pierres précieuses.

Enlaceur de quartz : Pour les aventuriers qui seraient habitués aux enlaceurs, un enlaceur de quartz ressemble à une statue d'enlaceur de 1,5 mètre de haut et de 60 cm de large (à la base), taillée dans un minéral cristallin de couleur brune ou gris fumé. L'enlaceur de quartz est en fait un monstre dont la peau rocheuse est composée de quartz vivant. Les enlaceurs de quartz sont très sensibles aux déplacements et peuvent sentir tout déplacement à moins de 67,5 mètres.

Au combat, les enlaceurs de quartz se battent à la manière des enlaceurs : leurs tentacules peuvent toucher des cibles situées à moins de 15 mètres, l'adhésif venimeux de leurs tentacules inflige à ses cibles un malus de 50% en Force, et ils peuvent tirer vers eux des victimes enlacées pour les mordre automatiquement.

Un enlaceur de quartz se distingue de son grand cousin de bien des façons. Premièrement, il a tendance à concentrer ses premières attaques sur deux victimes, en les frappant chacune à l'aide de 3 tentacules. Il injectera un venin aux deux premières victimes qu'il parviendra à enlacer ; ce venin n'accorde aucun jet de sauvegarde et fige sur place la victime, comme si elle avait été transformée en pierre. Un round après cette transformation apparente en pierre, la victime recouvre ses moyens, mais elle se retrouve sous la coupe d'une illusion et croit que l'enlaceur de cristal est un ami proche et un allié de valeur. Des aventuriers influencés de la sorte se battront pour protéger le monstre et en utilisant leurs capacités au maximum pendant toute la durée d'effet du venin, c'est-à-dire pendant 10 tours. Si l'enlaceur de quartz est tué avant que les effets du venin ne s'estompent, les défenseurs de l'enlaceur de quartz cesseront d'attaquer et erreront sans but jusqu'à ce que le venin se dissipe. L'enlaceur de quartz ne peut injecter son venin que deux fois par jour ; après cela, ses tactiques de combat se conforment à celles d'un enlaceur. Les tentacules d'un enlaceur de quartz sont puissants, mais pas autant que ceux des enlaceurs, qui sont plus gros que lui. Les chances qu'a un personnage enlacé de se libérer sont égales au double de ses chances de réussir un Test mineur sous sa Force.

Les enlaceurs de quartz n'ont pas la résistance à la magie des enlaceurs, mais leur peau incrustée de minéraux résiste aux tirs de projectiles normaux ; les projectiles magiques et les armes de corps-à-corps le blessent normalement. De plus, tous les sorts magiques leur infligeront des dégâts normaux. Le gésier d'un enlaceur de quartz a les mêmes chances de contenir des pièces de platine et des pierres précieuses que pour un enlaceur ordinaire.

Trésors : Voir la description de la créature.

Escarboucle

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Petite
Déplacement : 9 m
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 1
Attaques : Aucune
Dégâts : Nuls
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Chaotique neutre
Niveau/PX : 1 / 5+1/pv

Les escarboucles sont des agents mineurs du chaos. Ils ressemblent à de curieux animaux de petite taille, proches du tatou et qui se nourrissent de feuilles et de petits insectes. Incrusté dans la tête de l'escarboucle, au-dessus de ses yeux, se trouve un gros rubis (valeur déterminée aléatoirement, avec un minimum de 500 po). Si la bête meurt, le rubis qu'elle arbore se brisera et ne pourra pas être reconstitué — mais elle peut céder sa pierre précieuse de son plein gré et, dans ce cas, une nouvelle pierre précieuse poussera sur une période de plusieurs mois (déterminez aléatoirement sa valeur chaque fois qu'elle repousse). Normalement, l'escarboucle ne cédera pas sa pierre précieuse, à moins qu'il ne soit *charmé* ou qu'un quelconque autre enchantement ne soit lancé sur lui.

Les escarboucles sont empathiques et communiquent au moyen d'une forme mineure de télépathie. Ils s'approcheront d'un groupe d'humains ou de demi-humains et chercheront à se joindre à lui, puis ils tenteront de semer la discorde par voie de mensonges et de faux témoignages, ou bien trahiront la présence du groupe auprès de monstres situés à proximité.

Trésors : Voir la description de la créature.

Esprit fantomatique

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Taille humaine
Déplacement : 27 m
Classe d'armure : Aucune
Dés de vie : Aucun
Attaques : Aucune
Dégâts : Nuls
Attaques spéciales : Effroi
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Voir ci-dessous
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Nulle
Alignement : N'importe lequel
Niveau/PX : Aucun

Un esprit fantomatique n'est ni un monstre, ni un mort-vivant, au véritable sens du terme, mais une sorte de manifestation visuelle en trois dimension et en boucle perpétuelle, "enregistrée" au moment du décès d'une personne. Généralement, ces images représentent soit la mort de la personne, soit ce qui préoccupait le plus son esprit. Les esprits fantomatiques sont dénués de toute intelligence et ne peuvent pas blesser directement quelqu'un.

Les esprits fantomatiques sont entourés par un champ d'énergie surnaturelle auquel les animaux ordinaires réagiront violemment et duquel ils ne s'approcheront pas. Les humains et les demi-humains qui rencontrent un esprit fantomatique doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être immédiatement saisis de panique et fuir, comme s'ils étaient sous l'influence d'un sort d'*effroi*.

Les esprits fantomatiques sont souvent pris, à tort, pour d'autres types de créatures morts-vivantes immatérielles, tels que les fantômes ou les banshees, mais les esprits fantomatiques ne peuvent pas être intimidés, contrairement aux créatures mortes-vivantes. Si un clerc lance un *exorcisme*, il dissipera la présence d'un esprit fantomatique.

Trésors : Aucun.

Ettercap

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 5+1
Attaques : 3
Dégâts : 1d4/1d4/1d8
Attaques spéciales : Poison
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 30%
Intelligence : Partielle
Alignement : Neutre mauvais
Niveau/PX : 4 / 150+5/pv

Les ettercaps ressemblent à des humanoïdes arachnéens. Leur morsure est venimeuse et ils peuvent, comme les araignées, tisser de la soie grâce à leur queue à la fois grosse et courte. Un ettercap utilisera sa soie pour préparer des pièges autour de sa tanière, comme des toiles et des fils disposés en travers du passage. Il peut également se servir d'une arme façonnée avec de la soie, comme un lasso ou un garrot.

Trésors : Aucun.

Félin hurleur

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Moyenne
Déplacement : 54 m ou 72 m
Classe d'armure : 6 (voir ci-dessous)
Dés de vie : 4+2
Attaques : 3
Dégâts : 1d4/1d4/1d6
Attaques spéciales : Hurlement
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 5 / 400+5/pv

Un félin hurleur est un prédateur félin qui se tapit dans de sombres cavernes, attendant qu'une proie potentielle se présente. Ces créatures peu communes ressemblent à des panthères noires bipèdes. Elles se déplacent à une vitesse de 54 m lorsqu'elles se dressent sur leurs pattes postérieures. Elles peuvent se laisser tomber à quatre pattes et sprinter très rapidement (72 m), mais seulement sur de courtes distances. Grâce à leurs griffes, elles peuvent escalader des murs verticaux avec seulement 5% de chances de glisser. Puisque ce sont des félins, elles peuvent rétracter leurs griffes pour se déplacer silencieusement (75%). Grâce à leur pelage, elles ont 75% de chances de réussir à se cacher dans les ombres. Elles possèdent également des sens très développés et ne peuvent être surprises que 10% du temps.

Lorsqu'un félin hurleur bondit sur sa victime, il pousse son hurlement distinctif, infligeant 1d8 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent à portée d'audition (18 mètres). Il attaque à l'aide de sa séquence habituelle de griffe-griffe-morsure. Ce qui rend ces créatures uniques, c'est leur Dextérité exceptionnellement élevée. Cela varie d'un individu à un autre ; lancez un d% et consultez le tableau suivant :

d%	Bonus à la CA	Attaques/round
01-30	±0	1/1
31-60	–1	3/2
61-90	–2	3/2
91-93	–3	2/1
94-97	–4	2/1
98	–5	2/1
99	–6	5/2
00	–7	5/2

Le bonus à la CA s'applique à la classe d'armure de la créature, ainsi qu'à ses jets de sauvegarde lorsqu'elle doit faire une esquive.

Les attaques/round fonctionnent de la même façon que pour un guerrier, mais s'appliquent à une séquence d'attaque complète (griffe-griffe-morsure) plutôt qu'à des attaques individuelles.

Les félins hurleurs sont attirés par les objets brillants. Par conséquent, leur trésor contiendra souvent des bijoux, des pierres précieuses et de l'or.

Trésors : 1d6×1 000 po (50%), 1d8 pierres précieuses (40%), 5d6 bijoux (40%), 2d4 potions + 1 objet magique (40%).

Feu follet

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d3
Taille : Petite
Déplacement : Vol 54 m (AA : niveau VI)
Classe d'armure : –8
Dés de vie : 9
Attaques : 1 décharge électrique
Dégâts : 2d8
Attaques spéciales : Décharge électrique
Défenses spéciales : Immunités magiques
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 50%
Intelligence : Exceptionnelle
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 7 / 1 400+12/pv

Les feux follets sont d'étranges créatures féériques qui ressemblent à des torches ou à des lumières dansantes. Ils vivent dans des endroits désolés et dangereux, où ils cherchent à attirer des voyageurs peu prudents dans des marécages ou dans des sables mouvants. Les feux follets sont immunisés à tous les sorts, à l'exception de *protection contre le mal*, *projectile magique* et *labyrinthe*. Si, au combat, un feu follet sent que sa mort approche, il marchandera sa liberté en échange de l'emplacement de son trésor. La portée de l'attaque par décharge électrique d'un feu follet est de 3 mètres.

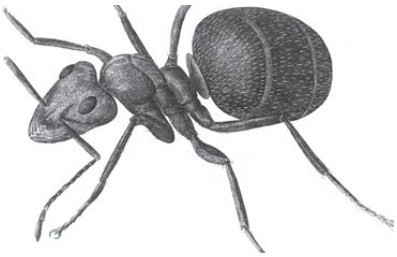
Trésors : 1d3×1 000 pc (20%), 1d4×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d4×1 000 po (30%), 1d6×100 pp (30%), 10d6 pierres précieuses (55%), 5d6 bijoux (50%), 1d3 objets magiques (50%).

Fourmi géante

	Ouvrière	Soldat	Reine
Fréquence :	Rare	Très rare	Très rare
Nbre rencontré :	1d100	Variable	1
Taille :	Petite	Petite	Grande
Déplacement :	54 m	54 m	Nul
Classe d'armure :	3	3	4
Dés de vie :	2	3	10
Attaques :	1	2	Aucune
Dégâts :	1d6	2d4/3d4	Nuls
Attaques spéciales :	Aucune	Poison	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune		
Résistance à la magie :	Normale		
Dans la tanière :	10%	10%	100%

Intelligence :	Animale	Animale	Basse
Alignement :	Neutre		
Niveau/PX :	2 / 30+1/pv	2 / 50+2/pv	7 / 700+13/pv

Si la rencontre a lieu avec une colonie de fourmis géantes, le "Nbre rencontré" représentera le nombre d'ouvrières présentes. Calculez le nombre de soldats présents avec un ratio de 1:5, c'est-à-dire 1 soldat pour chaque groupe de 5 ouvrières, en plus du nombre indiqué par les dés.



C'est au cœur du nid que vit la reine. Elle reste immobile et est incapable ni d'attaquer, ni de se défendre seule. Au moins 5d10 ouvrières et 5 soldats s'occuperont d'elle et la défendront, elle et ses œufs. Si la reine est tuée, son influence sur l'organisation de la colonie disparaîtra, semant la *confusion* (comme le sort de druide de niveau 7) pendant 1d6 rounds. Une fois la période de *confusion* passée, les fourmis quitteront la colonie et se mettront à la recherche d'une autre colonie. Généralement, les œufs de fourmis géantes n'ont aucune valeur marchande.

Trésors : Tanière : 3d4 pierres précieuses (50%), 2d4 potions (40%).

Gargouille

Fréquence :	Peu commun
Nbre rencontré :	2d8
Taille :	Taille humaine
Déplacement :	27 m / vol 45 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	4+4
Attaques :	4
Dégâts :	1d3/1d3/1d6/1d4
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Touché par des armes +1 ou plus
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	20%
Intelligence :	Basse
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	4 / 155+4/pv

Les gargouilles sont des créatures cruelles et il y a 90% de chances qu'elles attaquent toute créature vivante qu'elles croiseront. Lorsqu'elle attaque, une gargouille se sert de ses deux mains griffues, d'une corne unique jaillissant du centre de son front, et de ses mâchoires. On les rencontre généralement dans les ruines et dans les grottes souterraines.

Trésors : Aucun.

Garou-chacal

Fréquence :	Rare
Nbre rencontré :	1d4
Taille :	Petite (moyenne)
Déplacement :	36 m
Classe d'armure :	4
Dés de vie :	4
Attaques :	1
Dégâts :	2d8 ou par arme
Attaques spéciales :	Regard anesthésiant
Défenses spéciales :	Touché par des armes en fer ou par des armes +1 ou plus
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	30%
Intelligence :	Très
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	4 / 75+4/pv

Un garou-chacal est une bête malveillante qui peut se transformer en humain (et qui n'est donc pas un lycanthrope, puisque les lycanthropes sont des hommes qui peuvent prendre une forme animale). Les garous-chacals se mêleront aux gens afin de choisir des victimes faciles. Obsédés par le frisson du meurtre, ils mangeront souvent les restes de leur proie. Et, souvent aussi, ils voleront les possessions de la victime, prendront son identité et partiront vers la ville suivante. Un garou-chacal utilise souvent son attaque par le regard pour immobiliser sa proie : celui qui rate un jet de sauvegarde contre les sorts tombe dans un profond sommeil. Au corps-à-corps, un garou-chacal attaquera le plus souvent avec une arme. Ces ignobles bêtes sont immunisées aux armes normales et ne peuvent être attaquées qu'avec des armes en fer ou avec des armes magiques. Parfois, les garous-chacals préfèrent la compagnie des chacals ordinaires et, rarement, on peut en trouver vivant parmi eux.

Trésors : 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (20%), 2 objets magiques (10%).

Gelée paralysante

Fréquence :	Peu commun
Nbre rencontré :	1
Taille :	Grande
Déplacement :	9 m
Classe d'armure :	8
Dés de vie :	4
Attaques :	1
Dégâts :	2d4
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	95%
Intelligence :	Nulle
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	4 / 150+4/pv

Vue d'une certaine distance, une gelée paralysante ressemble à une simple section de mur normale, mais si un individu s'approche trop près, elle deviendra translucide et attaquera. La plupart des exemples connus occupent un volume de 3 mètres de large sur 3 mètres de haut et de 0,6 à 1,5 mètre d'épaisseur, mais des rapports occasionnels parlent de versions plus grandes encore.

Il est très probable qu'une gelée paralysante prendra sa victime par surprise. En plus des 2d4 points de dégâts que ses vrilles mutables infligent à sa proie, un jet de sauvegarde contre la paralysie doit également être effectué ; tout échec signifie que l'infortunée victime devient incapable de se mouvoir pendant 5d4 rounds, durée pendant laquelle la gelée paralysante engloutira sa victime et commencera le processus de digestion. Les gelées paralysantes elles-mêmes sont immunisées à la paralysie musculaire, ainsi qu'à la métamorphose, aux attaques électriques et aux sorts mentaux.

Trésors : Les gelées paralysantes ne portent que ce qu'elles ont mangé.

Génie

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	1
Taille :	Grande
Déplacement :	27 m / vol 72 m (AA : niveau VI)
Classe d'armure :	4
Dés de vie :	7+3
Attaques :	1
Dégâts :	2d8
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous

Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Moyenne à élevée
Alignement : Chaotique bon
Niveau/PX : 5 / 350+8/pv

Les génies viennent du Plan élémental de l'air et sont plutôt magiques de nature. Ils peuvent parcourir les plans élémentaux et le Plan astral, ainsi que le Plan matériel primaire. S'ils sont soumis, ils peuvent être réduits en esclavage pendant 1 001 jours. Une fois que leur période de service est terminée, ils sont libérés et ne pourront plus être réduits en esclavage par la même créature.

Les génies peuvent utiliser n'importe laquelle des facultés suivantes, une seule fois par jour chacune : *manne* pour 12 personnes maximum ; *aquagenèse* (eau ou vin) pour 12 personnes maximum ; création de 0,432 m³ de tissu, de 0,243 m³ de bois ou de 50 kg de métal (le métal n'est pas permanent et disparaîtra au bout d'un jour) ; création d'une *illusion* à la fois visuelle et sonore qui agira toute seule sans avoir besoin d'être contrôlée. L'illusion disparaîtra si elle est dissipée ou si elle est touchée. Les génies peuvent devenir *invisibles* ou prendre une *forme gazeuse* à volonté. Ils peuvent également marcher sur les vents. Les génies peuvent adopter la forme d'un tourbillon de 2,1 mètres de haut, de 90 cm au sommet et de 30 cm à la base. Cela dure pendant un round complet et inflige 2d6 points de dégâts à toutes les créatures prises dans sa trajectoire. Toute créature de moins de 2 dés de vie sera alors tuée instantanément. Si une attaque basée sur de l'air est effectuée contre le génie, un malus de –1 au toucher et un malus de –1 aux dégâts lui seront imposés.

Un génie peut porter jusqu'à 300 kg sans se fatiguer, que ce soit en volant ou bien en marchant. Un génie est capable de porter le double de ce poids à pieds, mais seulement pendant 30 minutes environ. Un génie aura alors besoin d'une heure de repos pour chaque période de 30 minutes de transport.

Un génie noble possède 10d8 dés de vie, inflige 3d8 points de dégâts et son tourbillon inflige 3d6 points de dégâts. En dehors de ses facultés normales, un génie noble est également capable d'accorder trois *souhaits majeurs*. S'il est soumis, un génie noble n'aura besoin que d'accorder ces trois *souhaits majeurs* pour être libéré de son service.

Les génies ont leur propre langage mais ils possèdent également une forme limitée de télépathie qui leur permet de communiquer avec n'importe quelle créature intelligente.

Trésors : Aucun.

Gorgone

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Grande
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 8
Attaques : 1
Dégâts : 2d6
Attaques spéciales : Souffle pétrifiant
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 40%
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 7 / 1 500+10/pv

Semblables à des taureaux géants dotés d'épaisses écailles métalliques, les gorgones sont des créatures magiques qui sont capables de souffler un nuage de gaz pétrifiant sous la forme d'un cône de 18 mètres de long et de 3 mètres de rayon à la base, et ce jusqu'à 3 fois par jour. Elles utiliseront généralement (85%) cette forme d'attaque plutôt que de frapper avec leurs cornes.

Trésors : Tanière : 1d8×1 000 pc (10%), 1d12×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d8×1 000 po (25%), 1d10 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (10%), 4 objets magiques (25%).

Gorille hurleur

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1 ou 1d3+1
Taille : Grande
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 12
Attaques : 3
Dégâts : 1d6+6/1d4/1d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Camouflage
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Partielle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 9 / 2 000+16/pv

Probablement originaires d'un endroit lointain, tout comme les aurumvorax, les gorilles hurleurs vivent dans les forêts. La plupart sont solitaires, mais il y a 10% de chances qu'une rencontre ait lieu avec un couple accompagné de ses petits ; les petits ont 4 DV et infligent la moitié des dégâts normaux. Tant qu'ils restent immobiles dans la forêt, ils ont 75% de chances d'être camouflés, et leur tactique préférée consiste à charger par surprise.

Un gorille hurleur typique a la taille et le poids d'un gros gorille et est doté d'un troisième bras qui jaillit de son dos. Il se stabilise avec son bras supplémentaire et avec ses pieds préhensiles, tandis qu'il attaque avec ses deux griffes et ses mâchoires. Si les attaques de ses deux bras réussissent, il se saisira de son adversaire et se laissera tomber sur lui depuis les branchages, infligeant automatiquement 1d10 points de dégâts ; par la suite, il pourra également l'attaquer avec ses pattes postérieures (passant ainsi à 5 attaques infligeant 1d6+6/1d4/1d4/1d4/1d4 points de dégâts).

Trésors : Généralement aucun, mais un trésor fortuit reste possible ; reportez-vous à la description de l'aurumvorax pour plus de détails.

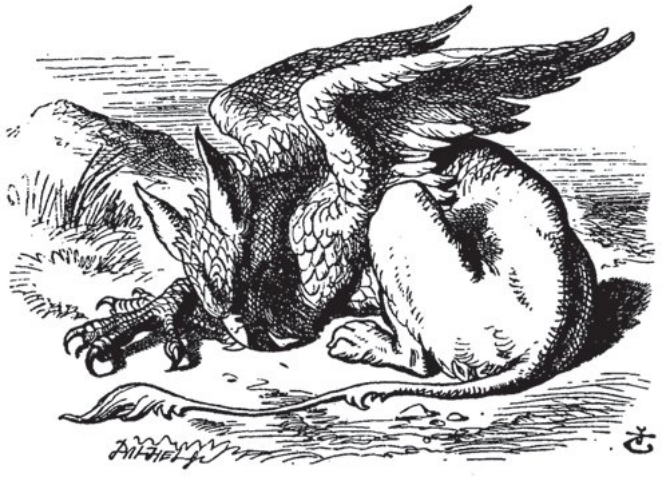
Griffon

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 2d6
Taille : Grande
Déplacement : 36 m / vol 90 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 7
Attaques : 3
Dégâts : 1d4/1d4/2d8
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 25%
Intelligence : Partielle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 7 / 225+8/pv

Les griffons construisent des nids à flanc de falaise ou sur des affleurements rocheux. L'on sait également que lorsque cela est possible, ils peuvent construire des nids dans des cavernes peu profondes. Les chevaux constituent leur proie favorite, et en raison de leur nature de chasseurs redoutables, les griffons attaqueront généralement leur proie à vue.

Les nouveau-nés sont particulièrement précieux car ils peuvent être entraînés comme montures. Cela demande du temps, des

efforts et de l'argent. L'entraînement dure des années et doit commencer très tôt dans la vie d'un griffon. Une fois qu'un griffon a atteint sa maturité, il est impossible de l'entraîner.



Lorsqu'il est monté par une créature pesant plus de 50 kg, un griffon voit son agilité aérienne passer au niveau III.

Trésors : 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (20%), 2 objets magiques (10%), 2d4 potions (40%).

Guenaude marine

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d3
Taille : Moyenne
Déplacement : 27 m / nage 45 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 3
Attaques : 2 griffes ou 1 arme
Dégâts : 1d3+3/1d3+3 ou par arme +3
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 50%
Dans la tanière : 50%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 5 / 410+2/pv

Les guenaudes marines sont des créatures misérables et promptes à commettre de terribles actes maléfiques. Elles établissent généralement leurs tanières dans les profondeurs des océans, mais l'on peut parfois en rencontrer dans des grands lacs ou dans d'autres étendues d'eau significatives. Leur véritable forme est celle d'une vieille femme décrépite, ravagée par les effets du temps et repoussante à souhait, mais elles utilisent généralement leur magie pour prendre un visage bien plus plaisant à regarder. Elles ont des griffes et des dents tranchantes, ainsi qu'un appétit insatiable pour la chair. L'on pense que la plupart des guenaudes marines sont capables de parler un certain nombre de langues.

L'apparence des guenaudes marines dément leurs véritables facultés car elles sont toutes dotées d'une vitesse et d'une puissance surnaturelles, et leurs facultés magiques sont encore plus puissantes. Elles prennent tout particulièrement plaisir à utiliser leur faculté de *changement d'apparence* pour tromper ceux qui ne se méfient pas, soit pour les attirer par la ruse vers une mort déplaisante et immédiate, soit dans le cadre d'un plan plus subtil ; elles peuvent utiliser ce pouvoir à volonté et sa durée est illimitée. Si la véritable apparence d'une guenaude marine venait à être révélée, alors l'horreur de la découverte obligera toute personne située à moins de 9 mètres à effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas perdre la moitié de son score de Force pendant 1d6 tours. En outre, une guenaude marine peut se servir d'un regard maléfique jusqu'à trois fois par jour ; ce regard oblige une créature située à moins de 9 mètres à effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas s'effondrer immédiatement et être sujette à une paralysie de trois jours, bien que, pour 1 victime sur 4, l'effet soit plus puissant et provoque alors son décès immédiat. Si l'affrontement physique devient inévitable, les guenaudes marines attaqueront avec une arme ou bien avec leurs griffes tranchantes ; dans les deux cas, elles bénéficient d'un bonus de +3 au toucher et d'un bonus de +3 aux dégâts. Les guenaudes marines sont immunisées aux *charmes*, à l'*effroi*, au *sommeil* et aux sorts basés sur le feu ou sur le froid. Elles sont immunisées aux armes normales et seules des armes forgées à l'aide de fer froid, des armes en argent ou des armes magiques +1 ou plus peuvent les blesser.

Trésors : 1d10×1 000 pc (25%), 1d8×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 po (25%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (25%), 2 objets magiques (10%).

Guêpe géante

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d20 ; 1d20+20 dans la tanière
Taille : Moyenne
Déplacement : 18 m / vol 63 m (AA : niveau V)
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 4
Attaques : 2 (morsure/dard)
Dégâts : 1d4/2d4
Attaques spéciales : Dard empoisonné
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 25%
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 5 / 300+3/pv

Les guêpes géantes possèdent un aiguillon empoisonné qui inocule un venin paralysant. Toute créature frappée par ce dard doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas être paralysée pendant 1d4+1 jours, pour finalement mourir passé ce délai. En général, les guêpes emportent leurs victimes paralysées jusqu'à leur nid, où elles sont conservées pour être dévorées par les larves lorsque les œufs auront éclot. Les nids de guêpes géantes sont soit enduits de boue, soit constitués de papier, selon le type de guêpe. Les ailes des guêpes géantes sont instantanément consumées si elles subissent un toucher réussi avec un objet enflammé ; brûler ses ailes de cette façon n'inflige aucun point de dégâts à la guêpe, mais empêche la créature de voler.

Bien que les guêpes géantes aient une agilité aérienne de niveau V, elles peuvent faire du vol sur place.

Trésors : 20d4 pierres précieuses (50%).

Guerrier squelette

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Taille humaine
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 9+2 ou plus
Attaques : 1
Dégâts : Par arme (+3 au toucher)
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 90%
Dans la tanière : 5%
Intelligence : Exceptionnelle
Alignement : Neutre mauvais
Niveau/PX : 7 / 2 000+16/pv

Les guerriers squelettes sont les victimes infortunées d'une magie puissante ; de leur vivant, c'étaient des guerriers de grande valeur et probablement des seigneurs en titre. Mais, à leur mort, ils sont devenus des abominations et sont contraints par une sorcellerie maléfique de servir toute personne qui serait en possession des serre-têtes dorés qui contiennent leurs âmes. Par-dessus-tout, chaque guerrier squelette désire reprendre possession de son propre serre-tête et de se venger de tous ceux qui l'ont eu en main et qui s'en sont servi dans le passé.

L'apparence d'un guerrier squelette est terrifiante et les créatures dotées de moins de 5 DV céderont à la panique et prendront la fuite en sa présence. Leur visage osseux et découvert, duquel pendent des morceaux de chair desséchée et pourrissante, est peut-être suffisamment atroce, mais l'on raconte que leurs yeux rouges flamboyants qui brûlent dans leurs orbites noires hantent les rêves de ceux sur qui ils posent leur regard. Ils sont généralement armés et vêtus des restes de ce qu'ils portaient de leur vivant, ainsi que des biens de leur tombe.

Tout personnage en possession du serre-tête d'un guerrier squelette et situé à moins de 72 mètres de lui peut tenter de le dominer. Pour ce faire, le serre-tête doit être porté sur la tête du personnage et il ne peut pas être utilisé si ce dernier porte un casque ou un couvre-chef similaire. Lors de la première tentative de domination, le personnage dispose d'un pourcentage de réussite égal à son score de Sagesse × 5, mais il doit être capable de voir sa victime et être libre de se concentrer pendant un round. Si la tentative échoue, il est possible de réessayer lors du round suivant. Si la concentration est interrompue avant que la tentative de domination soit menée à son terme, suite à une attaque, par exemple, le personnage devra se concentrer pendant trois rounds de plus. Pendant ce temps, le guerrier squelette tentera de tuer son maître en devenir et de prendre possession du serre-tête, si tant est que cela soit possible.

Si la domination réussit, le guerrier squelette devient inerte tant que le personnage reste en possession du serre-tête. De plus, chaque fois qu'ils sont situés à moins de 72 mètres l'un de l'autre et que le personnage porte le serre-tête (sans casque, comme précisé ci-dessus), l'utilisateur peut prendre le contrôle du guerrier squelette ; il pourra alors voir à travers ses yeux et diriger ses actions comme bon lui semble. Tant qu'il contrôle les actions d'un guerrier squelette, l'utilisateur ne peut pas agir lui-même.

S'il advenait que l'utilisateur perde le serre-tête pour une raison ou pour une autre, le guerrier squelette partira à la recherche de cet utilisateur pour le tuer, se déplaçant au double de sa vitesse normale. Si le guerrier squelette parvient à prendre possession de son serre-tête, il le placera sur son crâne et tout deux s'écrouleront en poussière.

Les guerriers squelettes sont de puissants combattants ; ils peuvent utiliser n'importe quelle arme et ont toujours un bonus de +3 au toucher. Ils ne peuvent être endommagés que par des armes magiques.

Normalement, la tanière d'un guerrier squelette est un tombeau richement décoré et pourvu d'un trésor considérable. Cependant, puisqu'ils sont généralement à la recherche du possesseur actuel de leur serre-tête ou bien sous les ordres contraints dudit possesseur, les guerriers squelettes sont rarement présents dans leurs tanières.

Contrairement aux apparences, un guerrier squelette n'est pas un mort-vivant au sens conventionnel du terme. Il ne peut donc pas être intimidé par un clerc, un *parchemin de protection contre les morts-vivants* est sans effet sur lui, etc.

Trésors : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d3×1 000 po (25%), 1d8 pierres précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%), 1 épée, armure ou arme diverse + 1d4 parchemins + 1 objet magique divers + 1 potion (60%).

Harpie

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 2d6
Taille : Moyenne
Déplacement : 18 m / vol 45 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 3
Attaques : 3
Dégâts : 1d3/1d3/1d6
Attaques spéciales : Chant et charme
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 25%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 3 / 50+3/pv

Ces créatures méchantes sont moitié vautour, moitié femme. Elles produisent un appel agréable à écouter et tous ceux qui l'entendent doit faire un jet de sauvegarde contre la magie pour ne pas être attirés vers sa source. Une fois qu'elle a attiré ainsi une victime, une harpie touchera celle-ci afin de tenter de la *charmer* ; un jet de sauvegarde contre la magie est accordé pour résister à ce *charme*. Une fois qu'une victime est sans défense, les harpies tortureront, tueront et mangeront leur proie. Au combat, une harpie attaque avec ses pattes griffues et, généralement, avec une forme ou une autre de gourdin, en guise d'arme de corps-à-corps. La plupart des harpies ne parlent que leur propre langue.

Trésors : 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (20%), 2 objets magiques (10%).

Hippogriffe

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 2d8
Taille : Grande
Déplacement : 54 m / vol 108 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 3+3
Attaques : 3
Dégâts : 1d6/1d6/1d10
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Partielle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 4 / 150+3/pv

Ce n'est que dans des endroits isolés, loin de toute civilisation, que l'on peut trouver des hippogriffes. Ils construisent leurs nids sur des affleurements rocheux ou à flanc de falaise. Bien que les hippogriffes soient omnivores, ils digèrent mal les autres bêtes ailées. S'il est rencontré près de son nid, un hippogriffe se battra férocement pour se défendre, lui et ses petits. Les œufs et les nouveau-nés valent très cher auprès de ceux qui souhaitent les entraîner comme montures.

Lorsqu'il est monté par une créature pesant plus de 50 kg, un hippogriffe voit son agilité aérienne passer au niveau III.

Trésors : 5d4 pierres précieuses (50%).

Homme aquatique

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 20d10
Taille : Taille humaine
Déplacement : 3 m / nage 54 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 1+1
Attaques : 1
Dégâts : Par arme
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 25%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 30+1/pv

Les hommes aquatiques, ou plutôt "hommes-poissons" selon les sages, sont les habitants des océans et des mers des régions chaudes du monde, et ils préfèrent tout particulièrement les mers tropicales. Les hommes aquatiques vivent comme des humains ruraux, cultivant et moissonnant la végétation au fond des océans et chassant autour de leurs communautés ; ils chassent alors des poissons et toutes sortes d'autres créatures aquatiques. L'on raconte que ces hommes-poissons élèvent certains poissons, à la façon du bétail élevé par les humains, et les gardent enfermés dans des corrals ; ces corrals sont clôturés à l'aide de grands filets sphériques fabriqués avec des algues.

Les homes-poissons ont tendance à s'organiser en petites communautés, construisant alors leurs demeures dans des récifs ou à flanc de falaise sous-marine, où ils creusent de nombreuses salles et de nombreux passages. Rarement, les hommes aquatiques construiront des habitations à l'aide de matériaux naturels, tels que des coquillages, du corail et des rochers, et avec des matériaux récupérés dans les navires envoyés par le fond. Une telle communauté est composée d'un nombre à peu près identique d'hommes aquatiques, de sirènes (terme utilisé pour désigner les femmes de cette race) et de petits. Ces communautés, quel que soit leur emplacement, correspondent sous bien des aspects à des communautés agricoles humaines : on peut y trouver des ateliers, des résidences, des enclos pour les poissons de bouche et des zones de stockage pour la végétation aquatique moissonnée. Les communautés d'hommes-poissons sont gardées par 3d6 gardons géants, nourris et entraînés par les hommes aquatiques dans ce seul but. Les hommes-poissons s'aventurent rarement hors de l'océan, mais on peut parfois les apercevoir dans des endroits isolés, en train de prendre un bain de soleil sur des rochers littoraux.

Au combat, la moitié des troupes d'hommes aquatiques rencontrées seront armées de dagues et de tridents. Le reste de leurs forces seront équipées d'arbalètes et de dagues, ou bien de filets, de javelots et de dagues (à répartition égale). Le fonctionnement des arbalètes des hommes aquatiques est identique à celui des arbalètes des sahuagins (voir "Sahuagin"). Si les hommes aquatiques rencontrés sont à la recherche d'un bateau à capturer (voir ci-dessous), 25% des troupes armées de tridents seront également équipées de grappins pourvus d'une ligne de 15 mètres de long.

Bien que les hommes aquatiques aient tendance à éviter les humains dans la plupart des circonstances, l'on sait qu'ils sont réputés pour attaquer et couler des bateaux afin de les piller. Les hommes aquatiques équipés de grappins feront alors surface et lanceront leurs grappins jusqu'à une distance de 9 mètres, tandis que les autres hommes aquatiques attaqueront, à l'aide de leurs arbalètes et de leurs javelots, les hommes d'équipage situés à découvert sur le bateau. Les hommes-poissons sont plutôt habiles avec leurs grappins et réussiront à les arrimer au bateau avec un résultat de 1-9 sur un d10. Si un grappin touche sa cible, il sera empoigné par 10 hommes aquatiques, ce qui diminuera la vitesse du bateau de 9 mètres par round pour chaque grappin arrimé de la sorte. Si l'équipage du bateau parvient à trancher la ligne d'un grappin, les 10 hommes aquatiques qui s'agrippaient à la ligne auront besoin d'un round complet pour se regrouper et pour retourner au combat. Tout homme poisson qui lance un grappin sur un bateau ou qui effectue un tir de couverture s'expose à d'éventuelles attaques à distance de la part de l'équipage du bateau. De plus, les attaques basées sur le feu leur infligeront le double des dégâts normaux, mais pendant un seul round. Si les grappins parviennent à immobiliser le bateau, il sera entraîné sous les eaux en 4d4 rounds. A ce moment, tout homme d'équipage qui abandonnera le bateau sera totalement ignoré, tandis que le bateau coulera dans les eaux, en compagnie des hommes aquatiques. Les hommes aquatiques ne capturent pas les habitants de la surface et n'attaqueront généralement pas les hommes d'équipage tombés à l'eau — à moins que l'équipage du bateau soit suffisamment fou pour continuer le combat.

Description : au-dessus de la taille, les hommes-poissons ressemblent à des humains complètement normaux et, au-dessous de la taille, ils ont le corps d'un poisson ou d'un dauphin de taille humaine. Ils dédaignent les vêtements, bien que les sirènes se pareront souvent de bijoux pillés et que les hommes aquatiques utiliseront les armes enchantées et les anneaux ou bracelets magiques de protection qu'ils pourraient avoir acquis au cours de leurs raids. Les hommes aquatiques parlent leur propre langue, 50% d'entre eux parlent le locathah et, si les hommes-poissons vivent près d'autres créatures aquatiques intelligentes, au moins 10% de la communauté sera également capable de parler leur langue.

Trésors : 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 2d4×1 000 po (40%), 1d6×1 000 pp (50%), 5d8 pierres précieuses (55%), 1d12 bijoux (45%), 2 objets magiques (10%).

Homme difforme

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 10d10
Taille : Taille humaine
Déplacement : 27 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 1 à 4 dés de vie
Attaques : 1
Dégâts : 1d4 (1 DV), 1d6 (2 DV), 1d8 (3 DV) ou 1d10 (4 DV)
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Camouflage
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 40%
Intelligence : Basse à moyenne
Alignement : Loyal neutre
Niveau/PX : 1 / 20+1/pv (1 DV)
2 / 30+2/pv (2 DV)
3 / 50+3/pv (3 DV)
3 / 100+4/pv (4 DV)

Les hommes difformes sont des bannis et sont rejetés par la société normale. Ils ressemblent à un mélange de nombreuses races différentes et ont une apparence disparate, comme s'ils étaient constitués de morceaux d'orques, d'humains, de gobelours, d'elfes et d'autres créatures demi-humaines ou humanoïdes. Ils sont souvent maltraités ou réduits en esclavage. Pour éviter ce sort, ils évitent la société humaine et forment des communautés isolées, vivant ensemble dans des villes, des villages et des ruines désertés ou abandonnés. Ils parlent un étrange mélange de langues humaines et de cris d'animaux, bien qu'ils puissent généralement (90%) se faire comprendre en commun.

Les hommes difformes sont des chapardeurs de talent : ils ont tous les facultés d'un voleur de niveau 1d6+5 (sauf qu'ils ne peuvent pas faire d'attaque de dos). Au combat, ils utilisent toute une variété d'armes de corps-à-corps et seulement 1 sur 20 possède des armes à distance (telles que des fléchettes ou des sarbacanes). Si possible, ces projectiles seront enduits de poison.

Pour chaque homme difforme de 4 dés de vie, il y aura deux hommes difformes de 3 dés de vie, trois de 2 dés de vie et entre 30 et 50 de 1 dé de vie. Les tanières les plus grandes contiendront également un chef de 5 dés de vie.

Trésors : Tanière : 2d6×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (35%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d4 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (20%), 2 objets magiques + 2 potions (10%).

Homme-crabe

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 2d6
Taille : Grande (2,7 mètres de haut)
Déplacement : 27 m / nage 18 m
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 3
Attaques : 2
Dégâts : 1d4/1d4
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Basse à moyenne
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 40+2/pv

Les hommes-crabes sont des créatures humanoïdes amphibies. Chacun d'entre eux possède un exosquelette résistant de couleur brun rougeâtre et des pinces à la place des mains. Au combat, les hommes-crabes attaquent à l'aide de leurs pinces, infligeant 1d4 points de dégâts par attaque réussie.

Les hommes-crabes établissent leurs tanières dans des cavernes le long du littoral et ce sont généralement des créatures pacifiques, bien qu'ils soient souvent obligés de se défendre contre des raids.

La plupart du temps, les hommes-crabes évitent les humains, à deux exceptions notables. Ces créatures accordent beaucoup d'importance à l'argent et attaqueront à vue toute personne portant ostensiblement des objets en argent ou des objets qui semblent être fait en argent. De temps à autre, les hommes-crabes seront également pris d'une sorte de frénésie tribale, formant alors un groupe de 30 à 40 individus pour partir faire un raid à l'intérieur des terres. Ces raids visent à piller toute propriété située sur leur passage, et les hommes-crabes attaqueront tous ceux qui s'opposeront à eux.

Trésors : 3d8 pa par individu.

Homoncule

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Petite (45 cm)
Déplacement : 18 m / vol 54 m (AA : niveau V)
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 2
Attaques : 1
Dégâts : 1d3
Attaques spéciales : Morsure anesthésiante
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Voir ci-dessous
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Voir ci-dessous
Alignement : Voir ci-dessous
Niveau/PX : 2 / 81+2/pv

Un homoncule est une petite créature artificielle de forme vaguement humanoïde. Il mesure environ 45 cm de haut et possède des ailes de chauve-souris d'une envergure de 60 cm. Les homoncules ont une peau reptilienne verdâtre, une tête et des oreilles de chauve-souris, et une gueule pleine de dents pointues comme des aiguilles. La morsure d'un homoncule est venimeuse et provoque un état comateux pendant 1d6 × 5 (5-30) minutes, à moins que la victime réussisse un jet de sauvegarde contre la magie. Un homoncule est un reflet du magicien qui l'a créé ; par conséquent, il effectue ses jets de sauvegarde au niveau auquel son propriétaire effectue ses propres jets de sauvegarde. Toute défense magique actuellement en activité sur le propriétaire, comme *résistance au feu* ou *bénédiction*, protègent également l'homoncule.

De même, son alignement est le même que celui de son créateur. Un homoncule ne peut pas parler, mais il sait tout ce que sait son créateur et peut communiquer à son créateur ce qu'il voit et ce qu'il entend via une forme limitée de télépathie, et ce jusqu'à une distance de 150 mètres. Un homoncule ne franchira jamais de son plein gré cette distance maximale de communication. L'homoncule est sous le contrôle total de son créateur, qui n'a pas besoin de se concentrer sur ce contrôle pour le maintenir. Cela signifie que l'homoncule peut se voir attribuer un but spécifique, dont il planifiera l'accomplissement, et il exécutera alors ses ordres sans plus d'attention de la part de son créateur.

Les homoncules font d'excellents messagers, éclaireurs et espions. En fonction des besoins, un homoncule peut soit marcher debout, comme un humain, soit voler. Il est très rapide et agile au combat, engageant ou quittant la mêlée pour mordre à l'aide de ses dents venimeuses. Tuer un homoncule inflige immédiatement 2d10 points de dégâts à son maître. Si le possesseur de l'homoncule meurt, celui-ci disparaît immédiatement dans un nuage de fumée. Puisque les homoncules sont des créatures artificielles, ils ne sont jamais rencontrés en pleine nature.

Les homoncules sont créés au cours d'un processus qui nécessite à la fois l'intervention du lanceur de sorts et les services d'un alchimiste. L'alchimiste aura besoin de 1d4 ×500 (500 à 2 000) pièces d'or, d'un demi-litre de sang du magicien et de 1d4 semaines pour pouvoir préparer la mixture des fluides de base qui serviront à donner forme à la créature. Dans les 24 heures qui suivent la fin de la préparation de cette mixture par l'alchimiste, le magicien doit lancer les sorts suivants sur le fluide, dans cet ordre : *réparation*, *image miroir* et *œil magique*. Ces sorts doivent être lancés par la personne qui a donné son propre sang en vue de la fabrication de la mixture de base (bien que des parchemins puissent être utilisés). Si ces sorts ne sont pas lancés dans les 24 heures, ou s'ils sont lancés dans un ordre différent, la mixture sera gâchée et le processus complet (et les frais engagés) devra être repris depuis le début. Au terme de l'incantation du sort d'*œil magique*, le fluide coagule et forme un homoncule prêt à l'emploi.

Trésors : Aucun.

Hydre

Fréquence :	Peu commun
Nbre rencontré :	1
Taille :	Grande
Déplacement :	27 m
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	5 à 16
Attaques :	5 à 16
Dégâts :	1d6, 1d8, 1d10 ou 1d12, en fonction de la taille
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	20%
Intelligence :	Partielle
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	5 / 110+5/pv jusqu'à 9 / 5 000+20/pv

Une hydre est un monstre reptilien doté de plusieurs têtes et qui vit dans des endroits sombres et humides, comme les marais et les marécages. L'on peut parfois en rencontrer sous terre, à condition que leur tanière y soit suffisamment humide.

Les hydres ont un corps reptilien, quatre pattes, une queue et 1d12+4 têtes. Chaque tête compte pour 1 dé de vie et possède 8 points de vie, ce qui veut dire qu'une hydre à 10 têtes aura 10 dés de vie et 80 pv. Chaque tête peut attaquer indépendamment et jusqu'à quatre têtes peuvent attaquer une seule et même cible. Les dégâts infligés par une hydre sont basés sur le nombre de ses têtes. Une hydre avec 5 ou 6 têtes est petite et inflige 1d6 points de dégâts. Une hydre avec 7 à 10 têtes est moyenne et inflige 1d8 points de dégâts. Une hydre avec 11 ou 12 têtes est grande et inflige 1d10 points de dégâts. Enfin, une hydre avec 13 à 16 têtes est énorme et inflige 1d12 points de dégâts.

La coloration d'une hydre varie entre le brun clair et un brun presque noir, avec un bas-ventre jaune ou brun clair. Leurs yeux sont jaunes à orangés.

Trésors : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d3×1 000 po (25%), 1d8 pierres précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%), 1 épée, armure ou arme diverse magique (10%).

Kraken

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	1
Taille :	Grande
Déplacement :	Nage 63 m
Classe d'armure :	5 / 0
Dés de vie :	20
Attaques :	9
Dégâts :	2d6(×2)/2d4(×6)/5d4
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	75%
Intelligence :	Génie
Alignement :	Neutre mauvais
Niveau/PX :	10 / 17 500+30/pv

La rumeur veut que les krakens vécurent autrefois dans des eaux côtières moins profondeurs et qu'ils disposaient alors d'armées entières d'esclaves qui les vénéraient. Pour une raison ou pour une autre, ils furent contraints de se retirer au plus profond des océans. Dans ces ténèbres, ils gagnèrent à la fois en taille et en puissance et se mirent à creuser de vastes labyrinthes dans les fonds marins. Désormais, ils s'en prennent aux bateaux pour prendre de la nourriture et des esclaves, qu'ils emportent au fond de leurs donjons aquatiques. Un kraken attaquera un bateau de la même façon qu'un calmar géant, c'est-à-dire en s'agrippant avec deux bras et en attaquant avec les huit autres. Si le kraken enlace un bateau à l'aide de 6 tentacules et qu'il les resserre pendant 3 rounds consécutifs, il lui infligera suffisamment de dégâts pour le couler.

Le corps d'un kraken est protégé par une carapace épaisse (CA 0), mais ses tentacules et sa tête sont plus vulnérables (CA 5). Deux de ses tentacules sont couverts de barbelures et infligent 2d6 points de dégâts. Les 6 autres tentacules frappent pour 2d4 points de dégâts. Lorsqu'un tentacule parvient à frapper une victime, le kraken s'en saisit et la maintient fermement. Au cours de chaque round ultérieur, le tentacule lui infligera 3d4 points de dégâts par broyage. Une fois qu'elle a été saisie de cette façon, le seul moyen de libérer une victime consiste à trancher le tentacule en lui infligeant 16 points de dégâts. Le bec tranchant du kraken lui permet de mordre pour 5d4 points de dégâts.

Ceux qui sont saisis par un tentacule ont 25% de chances d'avoir les deux bras prisonniers et ne peuvent donc pas se défendre. La plupart du temps (50%), ils auront un seul bras de libre et seront capables d'attaquer avec un malus de –3. Le reste du temps (25%), la victime aura les deux bras libres et pourra attaquer le kraken avec un malus de –1.

Si le kraken perd plus de 3 bras, il lâchera le bateau et prendra la fuite. Ce faisant, le monstre libèrera de l'encre dans l'eau, sous la forme d'un nuage de 24 mètres de profondeur, de 24 mètres de large et de 36 mètres de long. L'encre d'un kraken est empoisonnée et infligera 1d4 points de dégâts par round tant que l'encre ne se sera pas dissipée. Cette encre persiste pendant environ 5 rounds.

Les krakens possèdent également les facultés magiques suivantes. Un kraken est capable de créer une sphère d'*eau aérée* de 72 mètres de diamètre, de créer une *aura féérique* pendant 8 heures, de lancer *contrôle de la température* (sur 12 mètres), de lancer un *contrôle des vents* et de lancer *invocation du temps*, tout cela une fois par jour chaque. Jusqu'à trois fois par jour, ils peuvent lancer *invocation animale III* (poissons), ce qui leur permet d'invoquer des poissons, mais pas de les contrôler.

Trésors : 12d4×1 000 po (50%), 1d8×1 000 pp (50%), 9d6 pierres précieuses (55%), 2d10 bijoux (45%), 4 objets magiques + 1d6 parchemins + 2d4 potions (50%).

Lamie

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	1
Taille :	Moyenne
Déplacement :	72 m
Classe d'armure :	3
Dés de vie :	9
Attaques :	1
Dégâts :	1d4
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	60%
Intelligence :	Elevée
Alignement :	Chaotique mauvais
Niveau/PX :	7 / 1 500+12/pv

Les lamies aiment vivre dans des villes désertes, dans des ruines ou dans d'autres endroits désolés. La partie supérieure du corps de ces créatures est celle d'une femme, tandis que la partie inférieure est celle d'un animal.

Généralement, une lamie est armée d'une dague, mais celle-ci n'est qu'un vulgaire ustensile entre leurs mains. Les lamies sont capables de lancer les sorts suivants, une fois par jour pour chacun : *charme-personnes*, *image miroir*, *suggestion* et *illusion* (comme la baguette). Elles utilisent ces sorts pour leurrer leurs victimes, puis pour les tenir captives. Le contact d'une lamie absorbe de façon permanente un point de Sagesse ; une fois

que le score de Sagesse de sa victime tombe en-dessous de 3, celle-ci fera tout ce que la lamie lui ordonnera de faire. Les lamies aiment absorber le sang de leurs victimes, avant de dévorer leur chair. Elles parlent la langue commune.

Trésors : 1d8×1 000 pc (10%), 1d12×1 000 pa (15%), 1d8×1 000 pe (15%), 1d6×1 000 po (50%), 1d10 pierres précieuses (30%), 1d6 bijoux (25%), 2 objets magiques + 1 potion (15%).

Lammasu

Fréquence :	Rare
Nbre rencontré :	1d8
Taille :	Grande
Déplacement :	36 m / vol 72 m (AA : niveau III)
Classe d'armure :	6
Dés de vie :	7+7
Attaques :	2
Dégâts :	1d6+1/1d6+1
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	30%
Dans la tanière :	25%
Intelligence :	Génie
Alignement :	Loyal bon
Niveau/PX :	8 / 875+10/pv

Champions de tout ce qui est bon et juste, les lammasus ont des corps quadrupèdes de la taille et de la forme des lions les plus gros, des ailes de plumes totalement opérationnelles, ainsi qu'une tête humaine affichant le visage avenant d'un homme barbu et plein de sagesse. Les lammasus sont les gardiens et les protecteurs de toutes les personnes loyales bonnes et ils sont amicalement disposés envers toute créature d'alignement bon qu'ils croisent. Les lammasus ont tendance à établir leur tanière dans les climats chauds mais ils voyagent beaucoup et peuvent donc être rencontrés pratiquement n'importe où.

Les lammasus préfèrent conseiller et soutenir les forces du bien dans la mesure du possible, mais ils restent de redoutables adversaires au combat. En fait, il est pratiquement impossible de forcer un lammasu à se battre contre sa volonté car il peut créer une *porte dimensionnelle* et devenir *invisible* à volonté. Au combat, un lammasu griffe ses adversaires à l'aide de ses deux pattes antérieures, pour 1d6+1 points de dégâts chacune, et il peut se défendre grâce à toute une panoplie de sorts et de facultés magiques.

Les lammasus sont en permanence environnés d'une puissante *protection contre le mal sur 3 m* (–2 aux attaques, +2 aux jets de sauvegarde face à des créatures du mal) et peuvent lancer des sorts de clerc (niveau 4 max.) comme un clerc de niveau 8. Liste de sorts : 4 sorts de niveau 1, 3 sorts de niveau 2, 2 sorts de niveau 3 et 1 sort de niveau 4. Les lammasus lancent les sorts *soins mineurs* et *soins majeurs* au double de leur efficacité normale (2d8 pv et 4d8+2 pv, respectivement). 20% de ces créatures peuvent également prononcer une *parole sacrée* à volonté.

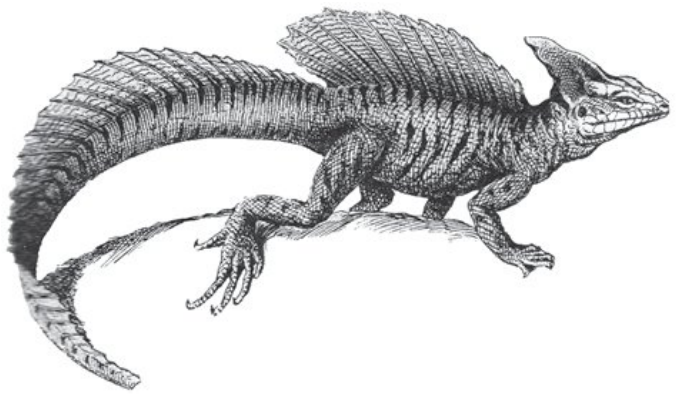
Lorsqu'ils volent, ils peuvent utiliser leurs attaques de griffes s'ils sont contraints de se battre. En retour, ils sont particulièrement difficiles à toucher puisqu'ils peuvent se servir d'une *porte dimensionnelle* à n'importe quel moment afin de s'écarter de la trajectoire d'attaque d'un adversaire aérien.

Les lammasus peuvent communiquer dans leur propre langue, dans le langage d'alignement des créatures loyales bonnes et également par voie de télépathie.

Trésors : 2d4×1 000 po (45%), 1d8×100 pp (60%), 4d8 pierres précieuses (50%), 2d6 bijoux (40%), 2d4 potions (40%), 1 objet magique divers (20%).

Lézard géant

	Feu	**Géant**	**Contrôleur**	**Cavernes**
Fréquence :	Très rare	Peu commun	Rare	Peu commun
Nbre rencontré :	1d4	2d6	1d6	1d6
Taille :	Grande (9 m de long)	Grande (6 m de long)	Grande (12 m de long)	Grande (6 m de long)
Déplacement :	27 m	45 m	18 m	36 m
Classe d'armure :	3	5	5	5
Dés de vie :	10	3+1	8	6
Attaques :	3	1	3	1
Dégâts :	1d8/1d8/2d8	1d8+1	2d6/2d6/3d6	2d6
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous			
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous	Aucune	Aucune	Aucune
Résistance à la magie :	Normale			
Dans la tanière :	40%	Aucune	Aucune	Aucune
Intelligence :	Animale	Nulle	Nulle	Nulle
Alignement :	Neutre			
Niveau/PX :	7 / 1 500+14/pv	3 / 120+4/pv	6 / 925+10/pv	7 / 375+6/pv



Les **lézards de feu** sont également désignés sous le terme de *faux dragons* et l'on pense qu'il s'agit d'une branche morte de l'arbre généalogique des dragons. Ces lézards géants ont une peau résistante et écailleuse comme celle des dragons, mais ils sont dépourvus de l'espérance de vie, des ailes et des cornes de leurs cousins cracheurs de feu. Leur coloration a tendance à être d'un gris plutôt neutre, avec des taches sombres d'un rouge brunâtre, sur leur surface dorsale et d'un rouge plus clair, sur leur surface ventrale. Les lézards de feu deviennent de plus en plus sombres au fur et à mesure qu'ils vieillissent. Curieusement, les dragons rouges évitent toute confrontation avec les lézards de feu et ils n'établiront jamais leur tanière dans une zone fréquentée par des lézards de feu.

Normalement, les faux dragons sont des créatures qui se déplacent lentement et qui passent 50% de leur temps à dormir dans leurs tanières souterraines. Mais, environ une fois toutes les deux semaines, lorsqu'ils émergent de leur tanière pour aller se nourrir, ce sont des adversaires agressifs.

Au combat, un lézard de feu attaquera à l'aide de ses deux pattes antérieures garnies de griffes, puis à l'aide de sa gueule. Il dispose également d'un souffle qu'il peut utiliser à volonté : un jet de flammes en forme de cône de 3 mètres en son extrémité

et d'une portée de 45 mètres, et infligeant 2d6 points de dégâts. Un jet de sauvegarde contre les souffles est accordé pour ne subir que la moitié de ces dégâts.

Les lézards de feu ont une certaine affinité pour les objets qui brillent et leurs tanières sont souvent tapissées de pièces et de pierres précieuses. Une tanière a également 15% de chances de contenir 1d6 œufs, mais le lézard de feu se montre particulièrement indifférent quant à leur sort. En général, le premier nouveau-né dévorera les autres, au fur et à mesure de leur éclosion. Un œuf de lézard de feu peut valoir jusqu'à 5 000 po auprès d'un groupe intéressé.

Trésors : Tanière : 1d8×1 000 pc (45%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d4×1 000 po (33%), 1d4×100 pp (10%), 2d4 pierres précieuses (30%), 1d6 bijoux (20%), 1 épée, armure ou arme diverse magique (12%), 2d4 potions (50%), 1d6 parchemins (40%).

Les **lézards géants** vivent dans des marais ou dans des zones marécageuses. Sur un résultat de 20 au toucher, un lézard géant est parvenu à tenir fermement son adversaire entre ses mâchoires puissantes, lui infligeant le double des dégâts normaux lors de ce round. En dehors de cela, les lézards géants sont des bêtes qui ne retiennent pas l'attention.

Trésors : Aucun.

Les **lézards contrôleurs** (également appelés *lézards de Komodo*, bien que personne ne se souvienne pourquoi) sont des carnivores agressifs que l'on rencontre dans les régions chaudes. Leur coloration tend vers le gris sombre et vers le noir, et ils ont des museaux plus longs, ainsi que des dents plus longues et plus tranchantes que les autres types de lézards géants. Les lézards contrôleurs se déplacent lentement, mais ils peuvent se détendre avec soudaineté, surprenant leur proie à l'aide d'un d4 (au lieu d'un d6). Sur un résultat de 20 au toucher avec sa gueule, en plus des dégâts infligés par cette attaque, le lézard contrôleur parvient à saisir son adversaire dans sa gueule et l'infortunée victime est sujette à une attaque automatique lors du round suivant.

Trésors : Tanière : 4d6 pc (90%), 3d6 pa (80%), 3d6 pe (70%), 2d6 po (60%), 1d6 pp (50%), 2d6 pierres précieuses (40%), 1d2 objets magiques (10%).

Les **lézards des cavernes** vivent dans des environnements souterrains tels que les grottes et les donjons. La coloration d'un lézard des cavernes lui permet de se fondre dans son environnement. Le lézard des cavernes est capable de courir aux murs, voire même aux plafonds, à sa vitesse de déplacement normale. Sur un résultat naturel de 20 au toucher avec sa gueule, ses mâchoires se resserrent sur sa proie, infligeant le double des dégâts normaux pour cette attaque. Au combat, un lézard des cavernes tentera de traîner une victime ainsi enfermée dans ses mâchoires vers sa tanière, pour l'y dévorer.

Trésors : Tanière : 1d4×1 000 pc (30%), 2d4×1 000 pa (40%), 1d3×1 000 pe (25%), 1d4 pierres précieuses (50%).

Liane rampante ambrée

	Liane	Zombi
Fréquence :	Rare	
Nbre rencontré :	1	1d2
Taille :	Grande	Taille humaine
Déplacement :	Nul	Voir ci-dessous
Classe d'armure :	7	Voir ci-dessous
Dés de vie :	3	2
Attaques :	Voir ci-dessous	1
Dégâts :	Spécial	Par type d'arme
Attaques spéciales :	Aucune	
Défenses spéciales :	Aucune	
Résistance à la magie :	Normale	Voir ci-dessous
Dans la tanière :	100%	Aucune
Intelligence :	Nulle	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	4 / 75+3/pv	3 / 40+2/pv

Une liane rampante ambrée est une plante grimpante pourvue de magnifiques fleurs ambrées semblables à des fleurs de chèvrefeuille et qui exhalent un parfum musqué et capiteux. Lorsqu'elle parvient à maturité, une liane recouvre une surface d'environ 1,8 m² et possède 2d6 fleurs et 1d4 bourgeons. Non seulement la liane rampante ambrée n'a pas besoin de lumière solaire pour pousser, mais il semble qu'elle croisse en l'absence de toute lumière. L'on trouve souvent de telles lianes en train de pousser dans le sol des grottes et des donjons, ou bien au cœur le plus sombre des forêts anciennes, grimpant tout aussi facilement aux murs de roc que s'accrochant au tronc des arbres. En fait, le problème n'est pas de faire pousser ces lianes, mais plutôt de contrôler leur expansion. Ces plantes peuvent se défendre elles-mêmes et certains tirent avantage de ces facultés en plantant des lianes rampantes ambrées près de leurs trésors.

Les lianes rampantes ambrées se nourrissent des créatures vivantes qui ont la malchance de s'approcher de trop près. Lorsqu'une créature s'approche à moins de 3 mètres d'une liane, ses fleurs ambrées commencent à osciller en suivant une séquence hypnotique, tout en projetant des nuages de pollen parfumé au visage de la cible. Un jet pour toucher réussi indique que la victime a inhalé le pollen et qu'elle doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être ensorcelée ; en cas d'échec, la victime marchera droit dans la masse de lianes pour se retrouver au cœur de ses tiges feuillues et tentaculaires. L'individu résistera à toute tentative visant à l'empêcher de pénétrer dans les lianes.

Une fois que la victime se trouve à l'intérieur de la plante, une multitude d'organes semblables à des racines s'introduiront dans son crâne. La liane rampante ambrée commencera alors à se nourrir du cerveau de l'infortunée victime au rythme de 1d4 points d'Intelligence par round. Bien qu'il soit facile de trancher ces vrilles voraces, il y en a tellement qui s'agrippent à la victime et elles sont si rapides à le faire que le seul moyen de stopper l'absorption consiste à tuer la liane. La liane rampante ambrée possède une racine bulbeuse qui se trouve à 30 cm sous terre ; percer la racine tuera la liane et stoppera donc l'absorption des tissus cérébraux de sa victime.

Si l'absorption d'intelligence n'est pas stoppée avant que le score d'Intelligence de la victime atteigne zéro, la victime meurt et un bourgeon éclot en fleur, tandis qu'un nouveau bourgeon pousse sur la liane. Si, au cours de n'importe quel round, l'absorption d'intelligence réduit le score d'Intelligence de la victime à 1 ou à 2, la victime devient un zombi ambré (voir ci-dessous). Chez une personne que la liane n'est parvenue ni à tuer, ni à transformer en zombi ambré, la perte d'Intelligence n'est que temporaire ; chaque jour de repos lui fera regagner 1 point d'Intelligence. Les sorts de *soins*, ou toute autre magie curative, lui feront immédiatement récupérer tous ses points d'Intelligence perdus, mais un sort utilisé ainsi ne guérira aucun point de vie.

Chaque liane rampante ambrée contrôlera un nombre de zombis égal à la moitié du nombre de ses fleurs, arrondi à l'inférieur. Ces lianes ne prêtent aucune attention aux trésors, mais les possessions de ceux qui se sont fait piéger par l'attaque du pollen d'une telle plante pourront être trouvées dans la terre qui se trouve sous la plante. Ces lianes sont suffisamment mobiles pour pouvoir dissimuler les preuves des habitudes alimentaires étranges de cette plante.

Les **zombis ambrés** ont des apparences diverses, mais ce sont toujours des humains, des demi-humains ou des humanoïdes. Toute créature qui succombe à une liane rampante ambrée voit sa peau devenir ambrée et ses yeux devenir vitreux, des yeux qui ne sont alors plus que des parodies de leur apparence passée. Le processus d'absorption

de l'intelligence d'une victime plante également une graine de liane dans son crâne. Le zombi ambré qui en résulte est placé sous le contrôle de la plante qui l'a créé. Le zombi cherchera à attirer de nouvelles victimes vers les vrilles de la liane affamée et, si la liane est attaquée, le zombi ambré la défendra. Les zombis ambrés utilisent les armes et l'armure que la victime portait au moment de sa conversion, mais le zombi se bat comme un monstre de 2 DV et ne dispose ni de facultés magiques, ni de bonus de caractéristiques.

En dépit de leur nom, les zombis ambrés ne sont pas des morts-vivants et ne peuvent donc pas être intimidés par un clerc. Mais, tout comme les véritables zombis, ils sont immunisés à la magie mentale. Après deux mois de service, le zombi s'éloigne définitivement de la plante qui lui a donné le jour, afin de trouver un bon coin de terre situé à un emplacement approprié ; le zombi meurt alors à cet endroit et une nouvelle liane rampante ambrée germe à partir de son cadavre.

Le seul moyen connu permettant de soigner un zombi ambré consiste à tuer la liane qui le contrôle et de lancer successivement et rapidement un *contre-poison* et une *guérison* sur le zombi. La victime recouvrira alors sa propre personnalité, mais elle aura besoin d'une semaine complète de repos par tranche de 4 points (arrondi au supérieur) d'Intelligence perdus, avant de pouvoir être capable de repartir à l'aventure.

Trésors : Voir la description de la créature.

Limace géante

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 8
Dés de vie : 12
Attaques : 1
Dégâts : 1d12
Attaques spéciales : Crachat acide
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 7 / 2 000+16/pv

Les limaces géantes vivent dans des donjons et dans d'autres complexes souterrains, où elles peuvent éviter la lumière du soleil. Puisque ces créatures sont dépourvues de squelette, elles peuvent se faufiler dans des ouvertures étroites ou contourner la plupart des obstacles. Elles utilisent leur langue tranchante pour creuser dans le bois ou dans la terre compacte. La morsure des limaces géantes est dangereuse, mais leur arme la plus efficace est la faculté qui leur permet de cracher de l'acide jusqu'à une distance de 30 mètres. Le premier crachat ratera presque toujours sa cible (seulement 10% de chances de toucher), mais cette attaque lui sert à évaluer la distance. Après ce premier crachat, les chances de base de réussir à toucher sont égales à 100%, mais elles diminuent de 10% par tranche de 3 mètres de distance à partir de la limace géante ; ainsi, à une distance de 6 mètres, ses chances de toucher sont de 80%, de 30% à une distance de 21 mètres, etc. En raison de la résistance et de la flexibilité de leur corps, les limaces géantes ne peuvent pas être blessées par des armes contondantes non magiques — seules des armes tranchantes, des armes perforantes et des armes magiques contondantes peuvent les blesser.

Ces créatures sont généralement de couleur gris pâle, avec un ventre blanc, mais elles peuvent être brunes ou noires.

Trésors : Aucun.

Limon vert

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Petite
Déplacement : Nul
Classe d'armure : 10
Dés de vie : 2
Attaques : Aucune
Dégâts : Nuls
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 20+2/pv

Dans les donjons, le limon vert est danger occasionnel. Les sages débattent entre eux pour savoir s'il s'agit d'un végétal ou d'un champignon. Il pousse au plafond d'un endroit, jusqu'à ce qu'un bulbe de limon se forme et soit presque sur le point de tomber. Ce sont les vibrations provoquées par le passage des créatures qui font tomber ces bulbes.

Si un bulbe touche de la chair nue, il convertira rapidement la chair en limon vert. Il peut également ronger le bois (lentement) ou le métal (rapidement — un objet en métal sera totalement rongé en 1d6 rounds). Seule la pierre peut l'arrêter.

Le limon vert est insensible à la plupart des armes et à la plupart des sorts. Il peut être endommagé par le froid et par le feu, et un sort de *guérison des maladies* permet de le tuer. Sans cela, une créature touchée par du limon vert devra trancher la zone affectée ou amputer le membre affecté, car sinon elle mourra en 1d4 rounds (après quoi elle sera transformée en limon vert et ne pourra être ni rappelée à la vie, ni ressuscitée).

Trésors : Aucun.

Locathah

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 20d10
Taille : Taille humaine
Déplacement : Nage 36 m
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 2
Attaques : 1
Dégâts : Par arme
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Très
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 30+1/pv

Les locathahs sont des nomades aquatiques qui vivent dans les eaux salées, chaudes et peu profondes des mers et des océans. Ils parcourent les environs de leur tanière, chassant et cueillant de la nourriture. Ils se méfient des étrangers, et même des étrangers de leur propre espèce.

Les troupes de locathahs sont organisées en compagnies de 40 combattants, chacune étant menée par un chef de guerre de 22 points de vie et qui se bat comme un guerrier de niveau 5. Ce chef de guerre est assisté par 4 sous-chefs de 15 pv qui se battent comme des guerriers de niveau 3. Un groupe de 4 compagnies ou plus (120 combattants) sera mené par un véritable chef de 30 pv qui se bat comme un guerrier de niveau 6. Ce chef sera protégé par sa garde d'honneur, composée de 12 combattants, ceux-ci se battant comme des sous-chefs. Il y a 5% de chances qu'un sous-chef ou un chef de

guerre porte une arme magique du type approprié, et il y a 10% de chances pour qu'un véritable chef en possède une.

Au combat, les troupes de locathahs montent des anguilles géantes et ces montures se battront elles aussi. En général, les troupes de locathahs ont des chances à peu près égales d'être armées de : lance de cavalerie, trident, pistolet à lance et dague, ou bien filet et dague. Sous l'eau, les pistolets à lance sont considérés comme étant équivalents à des arbalètes légères, mais avec une portée de 6 mètres, et au-dessus de l'eau, ils sont traités comme des arbalètes légères normales.

Ces nomades établissent leurs tanières dans des rochers sous-marins qu'ils aménagent comme les humains aménagent leurs fortifications, et ils modifieront souvent la paroi rocheuse pour qu'elle prenne l'apparence caractéristique d'une forteresse. Les locathahs creuseront le roc pour créer des salles, des antichambres et des passages selon leurs besoins ; quant aux portes, elles sont généralement assez solides et bien gardées, soit par des murènes, soit par des bulles d'air emprisonnées contenant des méduses.

Description : les locathahs sont des humanoïdes de taille humaine recouverts d'écailles. Ils ont de grands yeux noirs, semblables à ceux des poissons, et de grandes oreilles palmées en forme d'éventail. La coloration des locathahs est jaune verdâtre, mais elle s'éclaircit en jaune pâle sur leur surface ventrale et elle s'assombrit vers leur crête, qui part du sommet de leur crâne et qui se termine à la base de leur petite queue boudinée. Les locathahs peuvent sortir de l'eau pendant de courtes durées (2d10 minutes), mais ils éprouvent de la réticence à faire cela.

Trésors : Tanière : 1d4×1 000 pc (30%), 1d6×1 000 pa (20%), 1d8×1 000 pe (30%), 1d10×1 000 po (40%), 1d6×100 pp (25%), 3d12 pierres précieuses (65%), 4d10 bijoux (50%), 3 épées/armures/objets magiques divers (33%).

Manticore

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Grande
Déplacement : 36 m / vol 54 m (AA : niveau II)
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 6+3
Attaques : 3
Dégâts : 1d3/1d3/1d8
Attaques spéciales : Epines caudales
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Basse
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 6 / 525+8/pv

Les cavernes sombres et humides ou les grottes souterraines désolées sont les tanières favorites des manticores. Ces bêtes terrifiantes sont des mangeurs d'hommes. Leur tactique favorite consiste à lancer 6 pointes de fer à l'aide de leur queue ; ces pointes agissent alors comme des carreaux d'arbalète. Elles peuvent employer cette tactique jusqu'à 4 fois, avant d'être à cours de munitions. Une fois qu'elles ont affaibli leur proie à distance, elles utilisent leurs griffes pour achever le travail.

Une manticore possède le corps d'un lion, une tête humaine et des ailes de chauve-souris. L'extrémité de sa queue épaisse ressemble à un gourdin et est garnie de pointes en fer.

Trésors : 1d10×1 000 pc (5%), 1d12×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d8×1 000 po (25%), 1d12 pierres précieuses, 1d8 bijoux, 3 objets magiques divers + 1 parchemin (25%).

Méduse

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d3
Taille : Moyenne
Déplacement : 27 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 6+1
Attaques : 1
Dégâts : 1d6
Attaques spéciales : Poison, pétrification
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 50%
Intelligence : Très à élevée
Alignement : Neutre mauvais
Niveau/PX : 5 / 750+6/pv

Les méduses ressemblent au monstre du même nom des mythes Grecs. Elles peuvent mordre à l'aide de leur chevelure de serpents, infligeant les dégâts indiqués, et, dans ce cas, leur cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas mourir. Mais leur mode d'attaque le plus redouté est leur regard car il pétrifie toute créature qui les regarde dans les yeux, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification. L'une des armes les plus efficaces contre une méduse est un miroir, car une méduse qui voit son propre reflet se pétrifiera elle-même si elle rate son jet de sauvegarde.

Un personnage qui essaie de se battre contre une méduse sans la regarder doit accepter un malus de –4 à ses jets "pour toucher".

Veuillez noter que le regard d'une méduse se prolonge jusque dans les plans d'existence proches, comme les plans éthéré et astral, et qu'il y est donc tout aussi efficace.

Trésors : 1d6×1 000 pa (30%), 1d2×1 000 pe (25%), 2d6×1 000 po (70%), 10d4 pierres précieuses (50%), 1 objet magique divers + 1 potion (60%).

Méphite

	Feu	Fumée	Lave	Vapeur
Fréquence :	Très rare			
Nbre rencontré :	1			
Taille :	Taille humaine (1,5 m de haut)			
Déplacement :	36 m / vol 72 m (AA : niveau IV)			
Classe d'armure :	5	4	6	7
Dés de vie :	3+1	3	3	3+3
Attaques :	2			
Dégâts :	1d3/1d3	1d2/1d2	Voir ci-dessous	1d4/1d4
Attaques spéciales :	Souffle			
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous			
Résistance à la magie :	Normale			
Dans la tanière :	Aucune			
Intelligence :	Moyenne			
Alignement :	N'importe quel alignement mauvais			
Niveau/PX :	3 / 155 +4/pv	3 / 100 +3/pv	3 / 110 +3/pv	3 / 170 +4/pv

Les méphites sont les valets, les laquais, les messagers et les coursiers des plans inférieurs. L'on peut en trouver dans n'importe lequel des plans inférieurs d'alignement mauvais et ils y serviront les divers démons, diables, dieux élémentaux maléfiques, ou toute autre créature d'outre-plan aux noirs desseins et aux buts malveillants. Leurs origines exactes et leur plan d'origine sont inconnus ; même les méphites n'en sont pas certains. Sont décrits ici les types de méphites connus, mais de sombres rumeurs persistantes parlent d'autres types encore plus dangereux que ceux-là.

Les méphites ont plusieurs caractéristiques en commun. Ils mesurent tous environ 1,5 mètre de haut, ont des ailes de chauve-souris et sont dotés de crocs aiguisés. Les méphites

parlent un unique langage, partagé par tous les différents types de méphites, et la langue de leur alignement ; de plus, ils parlent généralement la langue commune du plan inférieur dans lequel ils ont élu résidence, quel qu'il soit. Les méphites sont malicieux et ont un sens de l'humour malveillant, prenant plaisir à voir souffrir les autres. Les méphites adorent s'habiller avec des vêtements étrangers, choisissant des couleurs et des modèles qui tranchent et qui attirent l'attention. Ils sont souvent rencontrés en train de fumer un cigare infernal qui dégage une odeur repoussante. Les méphites adorent se pavaner tout en fumant et en criant de leur voies stridentes des paroles dans leur langue criarde.

Méphite de feu : Ces créatures sont de couleur rouge terne, avec des taches noires sur le dos et avec un ventre rouge légèrement plus clair. Les méphites de feu sont nimbés de minuscules volutes de flammes et en toucher un à mains nues infligera 1 point de dégâts. Au combat, ces méphites attaquent à l'aide de leurs deux griffes et d'un souffle. Bien que les dégâts indiqués pour les attaques de griffes soient de 1d3 points pour chaque attaque, 1 point de dégâts supplémentaire est également infligé sous forme de chaleur à tout adversaire qui ne serait pas résistant au feu, pour un total de 2-4 points de dégâts par griffe.

Le souffle d'un méphite de feu comporte deux modes : un jet de flammes de 4,5 mètres de long et de 2,5 cm de large, ou bien une nappe de flammes de 1,5 mètre de côté. Le jet est dirigé contre une cible unique et touche à tous les coups, infligeant 1d8+1 points de dégâts, avec un jet de sauvegarde contre les souffles pour réduire ces dégâts de moitié. La nappe de flammes inflige 4 points de dégâts à chaque victime située dans la zone d'effet, sans jet de sauvegarde.

Les méphites de feu possèdent également des facultés magiques : ils sont capables de lancer *projectile magique* (deux projectiles) et *métal brûlant*, une fois par jour chacun. Une fois par heure, un méphite de feu peut également ouvrir un *seuil* pour appeler un allié méphite (type déterminé aléatoirement) avec 33% de chances de réussite.

Méphite de fumée : Ce type de méphite est de couleur noire et son corps émet en permanence de la fumée. Lorsqu'il est rencontré dans le Plan matériel primaire, ce méphite s'éloignera rarement des endroits sombres ou enfumés, sauf en cas de besoin extrême.

Au combat, ces méphites frappent à l'aide de leurs deux griffes, pour 1d2 points de dégâts chacune, et peuvent utiliser leur souffle une fois tous les deux rounds. Le souffle d'un méphite de fumée est une boule de fumée huileuse qui touche automatiquement sa cible, jusqu'à une distance de 6 mètres, et qui inflige 1d4 points de dégâts, sans jet de sauvegarde. En plus des dégâts infligés, la victime est aveuglée pendant 1d2 rounds. Il n'y a pas de limite au nombre d'utilisations de ce souffle par un méphite de fumée.

Les méphites de fumée possèdent également les facultés magiques suivantes, qu'ils peuvent utiliser une fois par jour chacune : *invisibilité* et *lumières dansantes*. Une fois par heure, les méphites de fumée peuvent également ouvrir un *seuil* pour appeler 1d2 méphites avec 25% de chances de succès. Il y a des chances identiques d'appeler n'importe quel type de méphite, mais si deux méphites sont appelés, ils seront tous deux du même type.

S'il est tué, un méphite de fumée explose dans un flash de flammes ; cela inflige 1 point de dégâts à toute créature située à moins de 3 mètres, sans jet de sauvegarde.

Méphite de lave : Ces méphites sont de couleur rouge et des gouttes de lave fondue suintent de leur peau. Par conséquent, le méphite de lave est si chaud qu'il peut être perçu à une distance de 9 mètres. En toucher un sans protection inflige 1d8 points de dégâts.

Au combat, les méphites de lave griffent pour 1 point de dégâts, plus ces mêmes 1d8 points de dégâts de chaleur contre tout adversaire qui ne serait pas protégé contre le feu ou la chaleur. Une fois tous les 3 rounds, un méphite de lave peut cracher de la lave fondue sous la forme d'un souffle ; il peut le faire jusqu'à 8 fois, avant d'être obligé de recharger (voir ci-dessous). Ce projectile a une portée de 3 mètres, touche toujours sa cible et inflige 1d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde.

Lorsqu'il est en contact avec de la lave fondue, un méphite de lave régénère de 2 pv par round mais, s'il est tué, il ne pourra pas revenir à la vie par ce moyen, contrairement aux trolls. Ce contact avec de la lave permet également au méphite de recharger son souffle.

Le contact d'un méphite de lave dissout le métal assez rapidement : il détruit une armure à plaques en l'espace de 3 rounds de combat. Le bois est dissout un peu plus lentement, au rythme 2,5 cm par heure de contact, environ. Un méphite de lave peut utiliser *hétéromorphisme* pour se transformer en flaque de lave, mais cela ne lui permet ni de recharger son souffle, ni de régénérer. Une fois par heure, un méphite de lave peut ouvrir un *seuil* pour appeler 1d2 méphites avec 25% de chances de réussite. Il y a des chances identiques d'appeler n'importe quel type de méphite, mais si deux méphites sont appelés, ils seront tous deux du même type.

Méphite de vapeur : Ces méphites sont gris et transpirent constamment de l'eau chaude en vastes quantités, créant des flaques d'eau chaude dans leur sillage. Toucher un méphite de vapeur avec des mains nues inflige 1 point de dégâts et cela a 50% de chances d'étourdir la victime pendant 1 round de combat.

Au combat, un méphite de vapeur attaque à l'aide de ses deux griffes, qui infligent chacune 1d4 points de dégâts. Un méphite de vapeur possède un souffle d'eau brulante qui touchera automatiquement toute cible située à moins de 6 mètres, lui infligeant 1d3 points de dégâts, avec 50% de chances de l'étourdir, sans jet de sauvegarde. Un méphite peut utiliser ce souffle une fois tous les deux rounds et un nombre de fois illimité.

Un méphite de vapeur possède également plusieurs facultés magiques. Une fois par jour, il peut faire tomber une pluie bouillante dans une zone d'effet de 12 × 12 mètres ; cette pluie inflige 2d6 points de dégâts à chaque cible présente dans cette zone, sans jet de sauvegarde. Une fois par heure, un méphite de vapeur peut lancer *corruption de l'eau* (la forme inverse du sort *purification de l'eau*). Une fois par heure, un méphite de vapeur peut ouvrir un *seuil* pour appeler 1d2 méphites avec 30% de chances de réussite. Il y a des chances identiques d'appeler n'importe lequel des quatre types de méphite, mais si deux méphites sont appelés, ils seront tous deux du même type.

Trésors : 3d12 pp par individu (pour tous les méphites).

Mille-pattes

	Gros	Enorme	Géant
Fréquence :	Peu commun	Commun	Très rare
Nbre rencontré :	5d6	2d12	1d4
Taille :	Petite	Petite	Taille humaine
Déplacement :	63 m	45 m	54 m
Classe d'armure :	9	9	5
Dés de vie :	1 pv	1 à 2 pv	3
Attaques :	1		
Dégâts :	Nuls	Nuls	1d3
Attaques spéciales :	Poison		
Défenses spéciales :	Aucune		
Résistance à la magie :	Normale		
Dans la tanière :	15%		
Intelligence :	Nulle		
Alignement :	Neutre		
Niveau/PX :	2 / 31	2 / 30+1/pv	3 / 125+3/pv

Gros : Le gros mille-pattes est le plus petit des mille-pattes monstrueux ; son venin est peu puissant (jet de sauvegarde à +4) et n'inflige que 4d4 points de dégâts si le jet de sauvegarde échoue. En outre, ils effectuent leurs jets de sauvegarde avec un malus de –2.

Enorme : Le mille-pattes énorme est le plus fréquent des mille-pattes monstrueux ; son venin est peu puissant (jet de sauvegarde à +4), mais il est mortel si le jet de sauvegarde échoue. En outre, ils effectuent leurs jets de sauvegarde avec un malus de –1.

Géant : Le mille-pattes géant est le plus grand des mille-pattes monstrueux connus ; son venin est relativement puissant (jet de sauvegarde normal). Un jet de sauvegarde raté contre ce venin provoque la mort, tandis qu'un jet de sauvegarde réussi inflige tout de même 1d8 points de dégâts à cause de son acidité. Les mille-pattes géants n'ont pas de malus à leurs jets de sauvegarde.

Trésors : Aucun (pour tous les mille-pattes).

Minotaure

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d8
Taille : Grande
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 6+3
Attaques : 2 ou 1
Dégâts : 2d4/1d4 ou par arme
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Surpris avec un 1 (sur un d6)
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 5 / 225+6/pv

Généralement, les minotaures aiment vivre dans de vastes labyrinthes, qu'ils soient souterrains ou à l'air libre. Ce sont d'excellents pisteurs (50% de chances de pister) et ils donneront toujours la chasse s'ils peuvent voir leur proie. Ces bêtes sont des mangeurs d'hommes et attaqueront sauvagement tout ce qu'elles pensent pouvoir tuer et dévorer. Mais elles sont stupides et peuvent être déjouées par la ruse.

Si leur adversaire est de taille moyenne, les minotaures l'attaquent avec leurs cornes, qui infligent 2d4 points de dégâts. Si leur adversaire est plus petit, ils le mordront pour 1d4 points de dégâts. A de nombreuses occasions, les minotaures porteront une très grande hache dont ils se serviront comme arme à la place de leurs attaques normales.

Les minotaures parlent leur propre langue et, parfois (25%), le commun.

Trésors : 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (20%), 2 objets magiques (10%).

Moisissure

	Brune	Jaune
Fréquence :	Très rare	
Nbre rencontré :	1 carré	
Taille :	Petite à grande	
Déplacement :	Nul	
Classe d'armure :	10	
Dés de vie :	N/A	
Attaques :	Aucune	
Dégâts :	Nuls	
Attaques spéciales :	Gel	
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous	
Résistance à la magie :	Voir ci-dessous	
Dans la tanière :	Aucune	
Intelligence :	Nulle	
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	Aucun	

La **moisissure brune** pousse dans des endroits qui lui permettent d'éviter les effets de la lumière ultraviolette. Elle se nourrit de la plupart des autres sources d'énergie et absorbe la chaleur corporelle de toute créature qui s'approche à moins de 1,5 mètre d'elle. Cette absorption de chaleur inflige des dégâts à toutes les créatures situées à portée, au rythme de 1-8 points de dégâts par tranche de 6°C au-dessus de 13°C de chaleur corporelle, et ce lors de chaque round de combat.

La moisissure brune croît en présence de chaleur et donc la présence de températures élevées augmente sa taille d'un facteur de 2d8 fois en l'espace d'un round de combat.

La lumière magique qui ne génère pas de chaleur ne stimule pas la croissance de la moisissure brune. Seul le froid magique peut l'endommager. Une *tempête de glace* ou un *mur de glace* endormira une moisissure brune pendant 5d6 tours.

Moisissure jaune : Lorsqu'elle est touchée, une moisissure jaune libère des spores sous la forme d'un nuage étouffant de 3 m de côté. Toute créature située dans cette zone mourra si elle rate un jet de sauvegarde contre le poison ; un personnage qui rate son jet de sauvegarde aura besoin d'une *guérison des maladies* et d'une *résurrection* pour être remis sur pieds. Si une surface recouverte de moisissure jaune est manipulée avec brusquerie, il y a 50% de chances pour que des spores soient libérées sous la forme d'un tel nuage.

Une moisissure jaune est uniquement vulnérable au feu et aux attaques basées sur le feu. Un sort de *lumière éternelle* forcera la moisissure à s'endormir pour une période de 2d6 tours, avant qu'elle ne parvienne à recouvrir la source de lumière.

Trésors : Aucun (pour toutes les moisissures).

Molosse satanique

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 2d4
Taille : Moyenne
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 4 à 7
Attaques : 1
Dégâts : 1d10
Attaques spéciales : Souffle de feu
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 30%
Intelligence : Basse
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 4 / 75+4/pv (4 DV)
5 / 110+5/pv (5 DV)
6 / 160+6/pv (6 DV)
7 / 225+8/pv (7 DV)

Les molosses sataniques ne sont pas originaires du Plan matériel primaire ; ils y sont amenés par d'autres créatures pour qu'ils leur servent de chiens de garde. Ces bêtes disposent de leur morsure normale, mais elles peuvent également cracher du feu jusqu'à une distance de 3 mètres. Les points de dégâts infligés par ce souffle sont égaux au nombre de leurs dés de vie. Ainsi, un molosse satanique de 6 dés de vie qui crache du feu infligera 6 points de dégâts, et la victime a droit à un jet de sauvegarde pour ne subir que la moitié de ces dégâts.

Parce que les molosses sataniques se déplacent silencieusement, ils surprennent avec un résultat de 1-4 sur un d6. En retour, ils ne peuvent être surpris qu'avec un résultat de 1 sur un d6, et ce en raison de leur sens aiguisés. Leur vision est tellement développée qu'ils ont 50% de chances de repérer des créatures dissimulées ou *invisibles*. Ces chiens diaboliques

sont de couleur rouge sombre et sont dotés d'yeux rouges brillants et de gueules noires.

Trésors : 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (25%), 2 objets magiques (10%).

Monstre des plafonds

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande
Déplacement : 3 m / vol 27 m
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 10
Attaques : 1
Dégâts : 1d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 95%
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 7 / 1 500+4/pv

Ces monstres sont de dangereuses créatures qui attendent patiemment en hauteur que des proies passent en-dessous de leur position. L'on dit que leur forme ressemble à celle des raies Manta, mais leur coloration et leur forme est telle qu'ils peuvent devenir quasiment impossibles à distinguer de la pierre des grottes dans lesquelles ils vivent.

Il est très difficile de détecter des monstres des plafonds avant qu'il ne soit trop tard. On peut en détecter peut-être aussi peu qu'un sur dix, même en faisant des efforts considérables pour les repérer. Tant qu'ils n'ont pas été découverts, ils bénéficient d'un bonus de +4 à leurs chances de surprendre, et attaquent en se laissant tomber sur une créature. Les monstres des plafonds qui parviennent à engloutir leur victime lui infligeront automatiquement 1d6 points de dégâts de constriction lors de chaque round, et provoqueront sa suffocation au bout de 2-5 minutes. Ceux qui sont engloutis de la sorte ne peuvent utiliser que des armes courtes contre leur assaillant et ne sont pas en position de pouvoir dégainer d'autres armes. Les monstres des plafonds continuent d'attaquer jusqu'à ce qu'ils meurent et il est très difficile de leur échapper.

Trésors : 1d10×1 000 pc (25%), 1d8×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 po (25%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (25%), 2 objets magiques (10%).

Monstre-rouille

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Moyenne (1,5 mètre de long)
Déplacement : 54 m
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 5
Attaques : 2
Dégâts : Nuls
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 3 / 185+4/pv

Les monstres-rouilles sont des créatures qui ressemblent vaguement à des tatous géants aux airs d'insectes ; ils mesurent 1,5 mètre de long et 90 cm de haut, et pèsent environ 100 kg. Les monstres-rouilles ont une coloration rouge rouille sur le dos, une couleur brune jaunâtre sur le ventre, et leur tête est dotée de deux antennes préhensiles.

Les monstres-rouilles vivent uniquement dans des environnements souterrains, qu'ils parcourent continuellement à la recherche de nourriture. Les monstres-rouilles consomment tous les types de métaux, et tout particulièrement les métaux ferreux et les alliages de métaux ferreux. Les antennes d'un monstre-rouille peuvent "sentir" le métal jusqu'à une distance de 27 mètres et la créature se précipitera alors vers une telle source de nourriture à une vitesse prodigieuse, effectuant 2 attaques à l'aide de ses antennes sur le plus gros morceau de métal qu'elle puisse détecter. Un jet d'attaque réussi transforme instantanément jusqu'à 0,27 m³ de métal en un tas de rouille facilement digérable ; dans ce cas, la créature cessera alors immédiatement d'attaquer et commencera à dévorer son nouveau repas. Tout métal comportant des bonus magiques a 10% de chances par "plus" de ne pas être affecté par l'attaque d'un monstre-rouille. Ainsi, par exemple, un *bouclier +3* a 30% de chances de résister à cette transformation en rouille. Tout jet "pour toucher" réussi contre un monstre-rouille, s'il est effectué à l'aide d'une arme en métal, exposera automatiquement cette arme à une attaque de transformation en rouille.

Les monstres-rouilles sont animés par une intelligence animale et une faim aveugle ; il est donc facile de les empêcher de vous suivre en laissant tomber des objets métalliques et en prenant la fuite. Ainsi, laisser tomber quelques pointes en fer ou une masse lourde sera suffisant pour stopper les assauts d'un monstre-rouille pendant 1 round, qu'il consacrera à dévorer ces objets. Autrement, les monstres-rouilles poursuivront implacablement les PJ jusqu'à ce qu'ils soient tués ou que tous les objets métalliques aient été dévorés.

Mouche géante

	Mouche géante	**Taon géant**
Fréquence :	Rare	Très rare
Nbre rencontré :	1d12	1d6
Taille :	Moyenne	Grande (2,7 m)
Déplacement :	27 m / vol 90 m (AA : niveau III).....	
Classe d'armure :	6	5
Dés de vie :	3	6
Attaques :	1.....	
Dégâts :	1d8+1	2d6
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous	
Défenses spéciales :	Saut	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	Aucune	
Intelligence :	Nulle	
Alignement :	Neutre.....	
Niveau/PX :	3 / 40+3/pv	4 / 165+6/pv

Les mouches géantes étant plus massives que la variété normale d'insectes volants, leur Agilité aérienne n'est que de niveau III, bien qu'elles soient capables de faire du vol sur place. Cependant, elles conservent la capacité d'une mouche normale à réagir rapidement ; elles sont donc capables de sauter en arrière face à une attaque, en seulement 1 segment. Ce déplacement défensif est un bond en arrière qui fait reculer la mouche géante de 9 mètres et qui ne compte pas pour une retraite vis-à-vis d'éventuelles attaques gratuites. Les mouches géantes peuvent également choisir de rester dans les airs au terme de leur bond : une fois cette manœuvre de retraite effectuée, elles se retrouvent à 9 mètres en arrière et à 3 mètres au-dessus du sol. Ce déplacement tactique spécial permet à une mouche géante bénéficiant de l'initiative d'atterrir près d'une cible, de la mordre, puis de bondir en arrière.

Mouche géante : ces mouches attaqueront rarement des proies vivantes, à moins qu'elles ne soient couvertes de sang ou qu'elles n'aient des plaies ouvertes. Elles sont également attirées par la nourriture et les boissons sucrées, et toute abondance de ces mets attirera l'attention de ce monstre. Le plus souvent, l'on peut rencontrer des mouches géantes partout où il y a une abondance de leur nourriture préférée : la

charogne, la nourriture putréfiée et ordures malodorantes. La morsure d'une mouche géante a 10% de chances d'inoculer une maladie à la victime. Les mouches géantes ont un corps brillant de couleur verte ou bleue métallique et sont couvertes de poils noirs grossiers. Leurs gros yeux sont de couleur orange foncé.

Taon géant : cet insecte géant est encore plus gros qu'une mouche géante et il est bien plus agressif. Le taon géant se nourrit de sang frais et atterrira sur toute créature à sang chaud qu'il croisera, essayant de sucer le sang de sa cible à l'aide de sa morsure. Le round qui suit une attaque de morsure réussie, le taon géant inflige le même montant de dégâts à sa victime tandis qu'il lui suce le sang dans la plaie qu'il lui a infligée à l'aide de sa morsure. Ce processus peut être arrêté soit en tuant le taon, soit en le chassant de là. Les taons géants sont de couleur brun clair ou brun, avec des yeux bruns brillants.

Trésors : Aucun (pour toutes les mouches géantes).

Naga

Un naga est une créature intelligente ayant la forme d'un serpent et qui est dotée de facultés magiques. La plupart des nagas vivent dans des endroits chauds, bien que leur environnement préféré dépende de leur type.

	Gardien	Corrupteur	Aquatique
Fréquence :	Très rare	Rare	Peu commun
Nbre rencontré :	1d2	1d3	1d4
Taille :	Grande (6 mètres)	Grande (4,5 mètres)	Moyenne (3 mètres)
Déplacement :	45 m	36 m	27 m / nage 54 m
Classe d'armure :	3	4	5
Dés de vie :	11 à 12	9 à 10	7 à 8
Attaques :	2	1	1
Dégâts :	1d6/2d8	1d3	1d4
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous		
Défenses spéciales :	Aucune		
Résistance à la magie :	Normale		
Dans la tanière :	75%	60%	45%
Intelligence :	Exceptionnelle	Elevée	Très
Alignement :	Loyal bon	Chaotique mauvais	Neutre
Niveau/PX :	8 / 3 500 +16/pv	7 / 2 750 +14/pv	6 / 1 350 +10/pv

Un **naga gardien** ressemble à une longue créature en forme de serpent et pourvue d'une tête humaine ; ses yeux sont dorés et ses écailles sont vertes et dorées. Les écailles situées le long de sa colonne vertébrale sont triangulaires et argentées.

Les nagas gardiens sont principalement rencontrés dans des lieux saints. Ils servent de sentinelles et protègent quelque mal ancien ou bien des trésors appartenant à la cause du bien. La morsure d'un naga gardien est venimeuse et inflige 1d6 points de dégâts, tandis que son attaque par constriction inflige 2d8 points de dégâts. Il peut cracher son venin jusqu'à une distance de 9 mètres sur une cible unique ; celle-ci doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas mourir.

Un naga gardien peut utiliser des sorts divins comme un clerc de niveau 6 :

Niveau 1 : 3
Niveau 2 : 3
Niveau 3 : 2

Trésors : 5d6×1 000 pc (25%), 1d100x1 000 pa (15%), 10d4×1 000 pe (40%), 10d6×1 000 po (55%), 5d10×100 pp (25%), 1d100 pierres précieuses (50%), 10d4 bijoux (50%), 4 objets magiques + 1 potion + 1 parchemin (15%).

Les **nagas corrupteurs** sont des créatures maléfiques et corrompues qui vivent au plus profond des ruines et dans d'autres endroits souterrains. Leurs écailles sont noires, avec des bandes rouge sang, et leur grosse tête humaine est difforme.

La morsure d'un naga corrupteur est venimeuse (1d3) et le naga peut *charmer* de façon permanente tout humanoïde qui croise son regard, à moins qu'un jet de sauvegarde contre la paralysie ne soit réussi.

Un naga corrupteur peut utiliser des sorts divins et profanes aux niveaux 4 et 5 de lanceur de sorts, respectivement :

Sorts divins		Sorts profanes	
Niveau 1 :	3	Niveau 1 :	4
Niveau 2 :	2	Niveau 2 :	2
		Niveau 3 :	1

Trésors : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d4×1 000 po (25%), 1d8 pierres précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%), 1 épée, armure ou arme diverse + 1d4 parchemins + 1 objet magique divers + 1 potion (55%).

Les écailles du **naga aquatique** varient entre le vert profond et le turquoise, tandis que la couleur de ses yeux varie entre le vert clair et l'ambre brillant. Il vit loin sous la surface des lacs, des bassins et des fleuves d'eau douce. Le naga aquatique est généralement plutôt curieux et inoffensif, à moins qu'il ne soit provoqué. Au combat, sa morsure venimeuse inflige 1d4 points de dégâts et il peut lancer des sorts profanes comme un magicien de niveau 5 :

Niveau 1 : 4
Niveau 2 : 2
Niveau 3 : 1

Trésors : 1d8×1 000 pc (10%), 1d12×1 000 pa (15%), 1d8×1 000 pe (15%), 1d6×1 000 po (50%), 1d10 pierres précieuses (30%), 1d6 bijoux (25%), 2 objets magiques + 1 potion (15%).

Nécrophidius

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	1
Taille :	Grande (4,5 mètres de long)
Déplacement :	27 m
Classe d'armure :	2
Dés de vie :	2
Attaques :	1
Dégâts :	1d8
Attaques spéciales :	Paralysie (et voir ci-dessous)
Défenses spéciales :	Immunité au poison (et voir ci-dessous)
Résistance à la magie :	Voir ci-dessous
Dans la tanière :	Aucune

Intelligence : Moyenne
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 3 / 125+2/pv

Surnommé le “ver de la mort” par les gens du commun, le nécrophidius est un serpent géant squelettique dont la tête est celle d’un humain adulte mâle, mais pourvue de crocs. Les vers de la mort se déplacent dans un silence total et sont immunisés au *sommeil*, au *charme* et aux sorts mentaux ; ils ne font jamais de test de moral et ils sont immunisés au poison. En dépit de ses nombreuses similitudes avec les morts-vivants, le nécrophidius n’est pas une créature morte-vivante et ne peut pas être intimidé par un clerc.

Un nécrophidius a 50% de chances de surprendre sa proie (1-3 sur un d6). S’il n’est pas lui-même surpris, il commencera sa *Danse de la mort*. Ce mode d’attaque est une danse oscillante et hypnotique qui dominera l’attention de sa victime si celle-ci rate un jet de sauvegarde contre la pétrification. Un individu dominé de cette manière se tiendra complètement immobile et totalement à la merci du nécrophidius, qui se rapprochera alors de lui.

Au combat, le nécrophidius attaque à l’aide de sa morsure, pour un montant de 1d8 points de dégâts. Cette morsure inflige une paralysie magique à sa victime, pour une durée de 1d4 tours, à moins que la cible ne réussisse son jet de sauvegarde.

Un nécrophidius est une créature artificielle et il existe plusieurs façons d’en créer un. Tout d’abord, les matériaux de base doivent être assemblés : le squelette complet d’un serpent géant, plus le crâne d’un meurtrier de sang froid qui a été tué moins de 72 heures avant le rituel. Le processus de création nécessitera également 10 jours, plus les services et le laboratoire d’un alchimiste, qui fera payer des honoraires identiques à son salaire mensuel, plus 500 po par pv du nécrophidius achevé. Au terme de ces 10 jours, le propriétaire potentiel dispose de 24 heures pour achever le rituel à l’aide de l’une des méthodes détaillées ci-après.

Premièrement, un livre magique peut être utilisé ; un tel ouvrage fonctionne de la même manière qu’un *manuel des golems* peut être utilisé pour créer un golem. Deuxièmement, un magicien de niveau élevé peut lancer les sorts suivants sur la mixture alchimique du futur nécrophidius, dans cet ordre : *souhait mineur*, *quête magique* et *charme-personnes*. Au terme de l’incantation du sort de *charme-personnes*, le ver de la mort absorbe les fluides de la mixture et s’assemble par magie. Troisièmement, un clerc peut lancer les sorts divins suivants sur la mixture alchimique du futur nécrophidius, dans cet ordre précis : *quête religieuse*, *contre-poison*, *prière*, *silence sur 5 mètres* et *charme-serpents*. Comme pour un magicien, lorsque l’incantation du dernier sort s’achève, le nécrophidius s’assemble par magie et absorbe les fluides de la mixture.

En raison de la nature artificielle des nécrophidius, on ne les rencontre jamais dans une tanière ou en tant que monstres errants. Au lieu de cela, ils sont créés dans un but spécifique, généralement pour servir de garde ou d’assassin. Ils sont parfaits dans ces rôles puisqu’ils ne dorment jamais, ne font jamais de test de moral et n’abandonnent jamais leur tâche.

Trésors : Aucun, à moins qu’il ne soit assigné à la garde d’un trésor spécifique par son maître.

Néréide

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Taille humaine
Déplacement : 36 m
Classe d’armure : 10
Dés de vie : 4
Attaques : Aucune
Dégâts : Nuls
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 50%
Dans la tanière : 100%
Intelligence : Très
Alignement : Chaotique neutre
Niveau/PX : 4 / 150+4/pv

Sous l’eau, les néréides sont transparentes et invisibles. Sur terre, elles ressemblent à de jeunes femmes humaines, à la fois minces et belles. Elles sont joueuses et capricieuses, mais peu d’entre elles (10%) sont réellement mauvaises. Et un nombre tout aussi faible d’entre elles sont bonnes. En cas de situation extrême, elles peuvent attaquer en crachant (portée de 6 mètres), ce qui aveugle la cible pendant 1d12 rounds, mais elles peuvent également contrôler les eaux de leurs demeures, accélérant ou ralentissant tout déplacement aquatique (doublant la vitesse de déplacement normale ou la réduisant à 25%), provoquant des vagues déferlantes qui assourdissent, empêchent toute conversation et interrompent les incantations de sorts, ou bien créant des trombes miniatures qui attaquent comme des monstres de 4 DV (infligeant 1d4 points de dégâts — pas plus d’une trombe par néréide et par round).

Les hommes de toute espèce humaine, demi-humaine ou humanoïde ne peuvent absolument pas blesser une néréide. Ils seront automatiquement épris d’amour pour elle (sans jet de sauvegarde) et chercheront à la courtiser. Un homme peut essayer d’attraper la néréide — mais il y a 50% de chances pour qu’elle s’en retourne à l’eau et qu’elle parte à la nage, échappant à son étreinte. Si elle est attrapée et qu’elle est maintenue, elle embrassera cet homme, qui devra alors effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas se noyer.

Une néréide possède toujours un châle diaphane qui contient son âme. Toute personne qui tient ce châle peut la contrôler ; elle obéira alors à ses ordres, de peur qu’il arrive quelque chose au châle, même s’il s’agit d’un homme. Une néréide fera tout son possible, sauf de recourir à la violence, pour récupérer son châle.

Trésors : 1 objet magique divers + 1 potion (65%).

Nilebog

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 4d10
Taille : Petite (1,2 mètre de haut)
Déplacement : 18 m
Classe d’armure : 6
Dés de vie : 1–1
Attaques : 1
Dégâts : 1d6 ou par type d’arme
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 35%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 3 / 55+1/pv

Ce monstre ressemble et se comporte exactement comme un gobelin ; il parle également la même langue. La seule différence entre un gobelin et un nilebog est cependant une différence de taille. Les gobelins infectés de nilebogisme sont entourés d’une faiblesse dans la trame surnaturelle qui sépare la magie et l’énergie magique de la réalité. Alors que dans la plupart des cas, de telles faiblesses produisent des zones de magie nulle, ces fissures de la réalité ont un effet totalement différent lorsqu’elles sont enfermées dans l’essence vitale d’un nilebog.

Etre en présence d'un nilebog entraîne des conséquences chaotiques et imprévisibles, mais elles seront toujours totalement contraires à ce que l'aventurier désire normalement.

Ainsi, un voleur qui s'infiltrerait dans la tanière des nilebogs pourrait se mettre à chanter aussi fort qu'il le peut, un magicien pourrait jeter un livre de sorts de voyage ou sa baguette magique favorite, ou tout un groupe pourrait se sentir contraint, dans la tanière des nilebogs, de remplir un coffre vide à l'aide de leurs objets ayant le plus de valeur. Les personnes qui rencontrent un nilebog n'ont aucune possibilité d'éviter de ressentir ces sensibilités inversées ; aucun jet de sauvegarde n'est accordé. Un sort de *souhait majeur*, ou toute autre magie puissante similaire, ne pourrait que créer une zone limitée et de courte durée d'immunité aux effets du nilebogisme.

Au combat, le nilebogisme impose également ses effets contraires. Frapper un nilebog ou lancer sur lui un sort qui inflige des dégâts a pour conséquence de lui donner des pv ; le montant des pv accordés à la créature est alors égal aux dégâts qui auraient normalement dû lui être infligés. Le seul moyen de blesser un nilebog semble consister à lui lancer des sorts curatifs, comme, par exemple, en lui lançant un sort de *soins mineurs*. Cela blesse la créature au lieu de la soigner. (Certains aventuriers disent avoir eu tout autant de succès en forçant un nilebog à boire des potions de soins.)

Parce que les nilebogs ressemblent parfaitement à des gobelins, le seul moyen de les distinguer consiste à les approcher. Bien entendu, c'est une méthode qui est risquée, au mieux, puisqu'approcher d'un nilebog expose la personne aux effets du nilebogisme.

Plus rarement encore, le nilebogisme se manifeste chez d'autres créatures. L'exemple le plus ridicule est le *llort* — une créature ressemblant au troll mais qui, si elle est soignée, commence à dégénérer au rythme de 3 pv par round, jusqu'à en mourir.

Trésors : 1d10×1 000 pc (25%), 2d4×1 000 pa (33%), 1d6×1 000 pe (15%), 2d4 pierres précieuses (30%), 2d4 bijoux (25%), 2 parchemins magiques + 1 potion (25%).

Œil des profondeurs

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	1
Taille :	Grande
Déplacement :	Nage 18 m
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	11
Attaques :	3
Dégâts :	2d4/2d4/1d6
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	20%
Intelligence :	Très
Alignement :	Loyal mauvais
Niveau/PX :	9 / 3 000+16/pv

L'œil des profondeurs est de forme globulaire (environ 1,2 mètre de diamètre) et est pourvu d'un œil central massif. Deux yeux pédonculés jaillissent du sommet du monstre, deux énormes pinces de homard émergent de ses flancs, et une gueule béante se trouve à la base du tout. Chaque œil dispose d'un pouvoir unique : l'œil central peut projeter un cône de 9 mètres de long et de 6 mètres de diamètre à la base et qui étourdit pendant 2d4 rounds toute créature prise dans son aire d'effet (jet de sauvegarde contre les objets magiques dirigés pour éviter cet effet), tandis que les yeux pédonculés gauche et droit peuvent lancer une *paralysie des monstres* et une *paralysie*, respectivement ; chacun de ces pouvoirs peut être utilisé une fois par round, à volonté. S'ils ne sont pas utilisés pour déclencher leurs pouvoirs de *paralysie*, les deux yeux pédonculés peuvent agir de concert pour lancer une *force fantasmagorique*, et ce une fois par round, à volonté.

Trésors : 2d6×1 000 po (50%), 1d4×1 000 pp (40%), 4d10 pierres précieuses (40%), 2d6 bijoux (35%).

Otyugh

	Mineur	**Majeur**
Fréquence :	Peu commun	Rare
Nbre rencontré :	1d2	1
Taille :	Moyenne	Grande
Déplacement :	18 m	
Classe d'armure :	3	0
Dés de vie :	6 à 8	9 à 12
Attaques :	3	
Dégâts :	1d8/1d8/1d4+1	1d12/1d12/1d4+1
Attaques spéciales :	Saisie, maladie	
Défenses spéciales :	Jamais surpris	
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	75%	
Intelligence :	Basse	Moyenne
Alignement :	Neutre	
Niveau/PX :	4 / 275+6/pv	6 / 1 000+12/pv
	4 / 400+8/pv	6 / 1 500+14/pv
	5 / 650+10/pv	7+ / 2 000+16/pv

Les otyughs sont des bêtes repoussantes qui se nourrissent des ordures et des déchets dont les autres créatures ont pour habitude de se débarrasser. On les rencontre généralement dans les grandes fosses et les grandes citernes à ordures, où ils se tapissent sous la surface et attendent que quelqu'un d'assez fou s'approche de trop près, car les ordures ne les contentent pas toujours.

Les otyughs n'ont pas de tête à part entière et la masse de leur corps consiste en un grand torse protégé par de la corne et supporté par trois pattes robustes qui dissimulent une gueule puissante aux dents acérées. Trois longs appendices tentaculaires jaillissent de leur corps ; deux de ces tentacules sont durs et épineux, et sont utilisés pour attaquer et saisir leur proie ; le troisième est en fait un organe sensoriel pourvu de trois yeux en son extrémité, dotés de l'infravision (portée de 27 mètres). Les otyughs mineurs sont également capables d'utiliser une forme limitée de télépathie jusqu'à une distance de 9 mètres (jusqu'à 18 mètres pour les otyughs majeurs), mais cette forme de communication est limitée à des pensées et à des idées simples.

Bien que les otyughs ne subissent aucun désagrément de la part des lumières vives, ils ne les apprécient guère et préfèrent vivre dans des endroits sombres. Là, ils peuvent espérer prendre leurs proies par surprise, bien que leurs yeux trahissent parfois leur présence, puisqu'ils crèvent généralement la surface. Ils peuvent utiliser leurs grands bras tentaculaires pour frapper et infliger 1d8 points de dégâts (ou 1d12 dans le cas des otyughs majeurs), mais ils peuvent également tenter de se saisir de leur proie. Un adversaire saisi de cette manière subit 1d3+1 points de dégâts de constriction par round et les attaques de morsure effectuées contre lui ont un bonus de +2 au toucher. Un personnage possédant une Force de 18 peut se libérer au terme d'un seul round de lutte, mais tout autre personnage doit réussir un test mineur sous sa Force pour parvenir au même résultat. Les otyughs majeurs peuvent se servir de personnages saisis comme de boucliers ; ce faisant, ils bénéficient d'un bonus de +1 à la classe d'armure et, lorsqu'ils sont attaqués, ont droit d'effectuer un jet d'attaque en réponse qui, s'il est réussi, fait du personnage saisi la véritable

victime de l'attaque. Tout personnage suffisamment malchanceux pour être mordu par un otyugh a des chances très élevées de contracter une maladie, qui est fatale dans 1 cas sur 5.

Trésors : Les otyughs ne possèdent que bien peu de choses en matière de trésors ; les maigres sommes qui peuvent être trouvées dans leurs tanières sont soit les restes de leurs précédentes victimes, soit des trésors qui ont été jetées par accident.

Ours-hibou

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d4+1
Taille : Grande (2,4 mètres de haut)
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 5+2
Attaques : 3
Dégâts : 1d6/1d6/1d4
Attaques spéciales : Etreinte
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 30%
Intelligence : Basse
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 3 / 225+8/pv

Ces créatures cauchemardesques ont le corps d'un gros ours et la tête d'un hibou. Elles mangent avec voracité et sont d'une humeur massacrante. Elles attaqueront à vue tout ce qui bouge et se battront jusqu'à la mort. On les trouve généralement dans les forêts tempérées.

Un ours-hibou attaque à l'aide de ses deux pattes griffues et de son bec. S'il obtient un résultat supérieur ou égal à 18 à son jet d'attaque à l'aide de l'une de ses pattes, la victime est retenue prisonnière par l'étreinte de l'ours-hibou et subit 2d8 points de dégâts supplémentaires ce round-ci, ainsi que lors de chacun des rounds suivants, jusqu'à ce que l'ours-hibou soit tué.

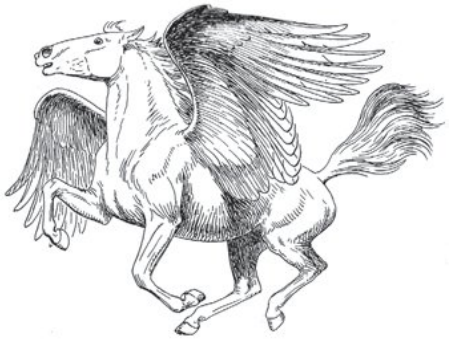
Description : la couleur du pelage d'un ours-hibou varie du brun très sombre au brun doré, et son pelage est parsemé de plumes. Les mâles pèsent entre 650 et 750 kg et ce sont eux qui ont le pelage le plus sombre. La couleur des terribles becs de ces monstres varie du blanc ivoire au jaune.

Trésors : 1d12×1 000 pc, 1d6×1 000 pa, 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (20%).

Pégase

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d10
Taille : Grande
Déplacement : 72 m / vol 144 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 4
Attaques : 3
Dégâts : 1d8/1d8/1d3
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 15%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Chaotique bon
Niveau/PX : 3 / 75+3/pv

Un pégase est un cheval ailé qui vit dans des endroits isolés, loin de toute civilisation. Ils sont intelligents, mais très sauvages et indomptés. Ils ne font pas confiance aux hommes et doivent être approchés très précautionneusement. S'ils sont capturés et apprivoisés, ils deviennent alors des montures très dévouées, mais ils serviront uniquement un maître d'alignement bon. Si un pégase est monté par une créature pesant plus de 50 kg, son agilité aérienne passera au niveau III.



(Illustration par Pearson Scott Foresman, http://commons.wikimedia.org/)

A l'instar d'un cheval, un pégase lancera une ruade à l'aide de ses deux sabots antérieurs et mordra avec sa gueule. Un étalon est équivalent, en taille et en force, à un cheval de guerre moyen, tandis qu'une jument est équivalente à un cheval de guerre léger.

Trésors : Aucun.

Perceur

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 3d6
Taille : Petite à moyenne
Déplacement : 3 m
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 1 à 4
Attaques : 1
Dégâts : 1d6, 2d6, 3d6 ou 4d6
Attaques spéciales : Surprise (95%)
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 1 / 10+1/pv (1 DV)
2 / 30+2/pv (2 DV)
3 / 50+3/pv (3 DV)
4 / 80+4/pv (4 DV)

Un perceur ressemble en tous points à une stalactite. Il s'agit d'une créature vivante enfermée dans une coquille de pierre. Les perceurs sont sensibles aux bruits et à la chaleur, et, lorsqu'ils détectent que l'une de ces deux sources passe à leur verticale, ils tombent sur elle, dans le but de tuer et de dévorer leur cible.

Un perceur n'a qu'une seule attaque : il cherche à empaler sa victime infortunée au bout de sa pointe acérée. Après avoir tué et dévoré sa proie, le perceur se déplacera à l'aide de minuscules cils situés sous sa base et viendra se recoller au plafond. Un groupe de perceurs comprendra un mélange de perceurs de différents DV ; lancez 1d4, avec 1 = 1 DV, 2 = 2 DV, 3 = 3 DV et 4 = 4 DV. Un perceur infligera 1d6 points de dégâts pour chacun de ses DV.

Un perceur de 1 DV mesure 90 cm de long et pèse environ 100 kg. Pour chaque DV supplémentaire, un perceur mesure 30 cm de plus et pèse 50 kg de plus. Les perceurs dévorent même les os de leurs victimes et tout habitant intelligent des cavernes ou des donjons qui vit à proximité des perceurs essaiera souvent (avec précaution) de récupérer les armures, les armes, l'argent, les objets magiques et tout ce qui pourrait avoir la moindre valeur.

Trésors : Aucun.

Phénix

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Taille humaine
Déplacement : 18 m / vol 120 m (AA : niveau III)
Classe d'armure : –3
Dés de vie : 20
Attaques : 1 ou 2
Dégâts : 1d12 ou 1d8/1d8
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 50%
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Génie
Alignement : Neutre bon
Niveau/PX : 9 / 8 000+30/pv

Les sages pensent que le phénix est une créature qui vient de l'un des plans extérieurs d'alignement bon. Les informations fournies ici s'appliquent uniquement à des rencontres qui ont lieu dans le Plan matériel primaire. Souvent surnommé "oiseau de feu" par les gens ordinaires, l'on pense que voir un phénix est un bon présage et une marque de faveur divine. Bien que le phénix soit une créature des plans extérieurs, il prend plaisir à contempler des scènes à la beauté paisible et on le rencontre donc le plus souvent au cœur des forêts sylvestres, en compagnie de créatures féériques et d'animaux des forêts. Bien qu'un phénix constitue un formidable adversaire, bon nombre des différentes parties de son corps sont très recherchées par les alchimistes et par les magiciens ; par conséquent, dans le Plan matériel primaire, un phénix évitera tout contact avec la plupart des créatures vivantes, en dehors des habitants féériques des bois. Et même les personnages d'alignement bon qui cherchent à obtenir son aide seront perçus avec un certain degré de méfiance, au moins au début.

Au combat, un phénix peut se servir de deux séquences d'attaques différentes : s'il est en vol, il attaque avec deux attaques de serres, et, dans le cas contraire, il attaque avec son bec. Mais ce qui rend le phénix bien plus redoutable, c'est la multitude de ses facultés magiques et de ses pouvoirs spéciaux. De par l'utilisation de ces facultés, il est même difficile d'engager le combat avec une telle créature, si c'est effectivement ce qu'elle désire.

En raison de sa nature étrangère à ce plan, le phénix ne peut être frappé que par des armes +3 ou plus. Cette créature possède en permanence les détections suivantes automatiques : *détection des charmes*, *détection du mal* et *détection de la magie*. Elle irradie en permanence une *protection contre l'effroi sur 3 mètres* (*sic*) et dispose de 50% de résistance à la magie. Le phénix peut devenir astral ou éthéré à volonté ; une seule fois par semaine, il peut voyager, en compagnie d'un maximum de 10 créatures de taille humaine, jusqu'à son plan d'origine (il peut également atteindre sa dimension d'origine par le biais de sa faculté astrale et éthérée). Un phénix possède des sens surdéveloppés et ne peut donc pas être surpris. Il bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses jets d'initiative. Le phénix possède une infravision et une vision nocturne portant toutes deux à 36 mètres. Cet être fabuleux peut utiliser spontanément une *guérison* sur lui-même ou sur une autre créature, pour un total de 100 points de vie par jour. Il peut également imposer une *guérison des maladies* d'un simple contact de son bec, n'étant limité qu'à une seule fois par créature et par jour. Il peut également lancer des *soins mineurs* à volonté, du bout de ses ailes, bien qu'un humain ou un humanoïde ne puisse être soigné ainsi que deux fois durant le même jour. Un phénix possède une faculté innée qui lui permet, jusqu'à trois fois par jour, de dégager une chaleur énorme, incendiant tous les matériaux inflammables, faisant bouillir les liquides et couvrant de cloques la chair exposée. Jusqu'à trois fois par jour, il peut également dissiper n'importe quelle attaque basée sur de l'énergie, qu'il s'agisse d'un sort ou d'un souffle de dragon, par exemple ; il ne subira alors aucun dégât d'une telle attaque. Sa voix puissante peut lancer *dissipation des illusions* et *dissipation de la magie*, à un niveau identique à celui d'un magicien de niveau 40, ainsi que lancer un *exorcisme* comme un clerc de niveau 40.

En plus de tout ce qui précède, le phénix peut utiliser les facultés magiques suivantes à volonté, une fois par round et au niveau 20 d'aptitude, à moins que le contraire ne soit indiqué : *altération des feux normaux*, *apaisement sur 3 m*, *bouclier de feu*, *bruitage*, *cécité*, *charme-serpents*, *contrôle de la température sur 15 m*, *désenvoûtement*, *désinformation*, *détection des pièges*, *feu charmeur*, *flamme*, *intermittence*, *invisibilité améliorée*, *lumière éternelle*, *pyrotechnie*, *trouble*. Une fois par jour, le phénix peut utiliser chacune des facultés magiques suivantes, au niveau 20 ici aussi : *contre-poison*, *dissipation du feu* (forme inverse du sort de druide *embrasement*), *duo-dimension*, *graines de feu*, *invocation des créatures sylvestres*, *mur de feu*, *orientation*, *réincarnation*, *tempête de feu*, *voile illusoire*. Trois fois par jour, le phénix peut lancer *autométamorphose*, *jet de couleurs* et *métal brûlant*. Enfin, il peut lancer un *nuage incendiaire* une fois par semaine.

Enfin, le phénix possède deux facultés spéciales qu'il n'utilisera qu'en dernier recours. Tout d'abord, il peut projeter jusqu'à 8 de ses plumes sur ses adversaires par round. Ces plumes retireront chacune 5 pv au phénix et exploseront comme des baies de houx du sort *graines de feu*. S'il sent sa défaite approcher, le phénix peut déclencher une frappe punitive — ce qui crée une tempête de feu infernale et destructrice dont la puissance est égale à celle d'une *tempête de feu*, combinée avec celle d'un *nuage incendiaire*, chacun de ces sorts étant lancé au niveau 40 d'aptitude. Cette gigantesque tempête de feu peut être provoquée même si les deux facultés magiques associées ont déjà été utilisées ce jour-ci. Cette attaque tuera le phénix (et probablement tout ce qui se trouvait dans la zone affectée), mais il laissera derrière lui un œuf cristallin de la taille d'une tête d'humain adulte. Un nouveau phénix émergera de cet œuf 3d8 jours plus tard.

Description : le phénix est un gros oiseau qui ressemble vaguement à une cigogne ou à un héron. Son plumage magnifique d'or brillant et de rouge flamboyant capte la lumière d'une façon qui fait penser à des flammes dansantes. Ses serres tranchantes comme des dagues et son long bec dur sont d'une couleur violette iridescente ; les yeux d'un phénix ont déjà pu être décrits comme étant semblables à des rubis brûlant d'un feu intérieur. Le phénix parle la langue de son espèce, ainsi que le langage de toute créature dotée de plumes et sachant voler ; il peut également communiquer avec d'autres créatures soit au moyen de la télépathie, soit par voie de télé-empathie, en fonction du niveau d'intelligence de la créature.

Trésors : Aucun.

Piégeur

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande
Déplacement : 9 m
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 12
Attaques : Attaque spéciale d'étreinte
Dégâts : Voir ci-dessous
Attaques spéciales : Etreinte et broyage (voir ci-dessous)
Défenses spéciales : Demi dégâts ou dégâts nuls face au feu ou au froid
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 85%
Intelligence : Elevée
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 9 / 3 000+16/pv

Les piégeurs sont des prédateurs souterrains ; ces créatures caméléons ont un corps plat comme celui d'une raie Manta. Leur forme est à peu près carrée et ils mesurent environ 6 mètres sur 6 mètres (des piégeurs plus grands ou plus petits, avec un nombre de dés de vie proportionnellement supérieur ou inférieur, ont déjà pu être rencontrés), mais ils peuvent modifier leurs dimensions jusqu'à un degré considérable. Ces créatures dangereuses se tapissent sur le sol des donjons, attendant qu'une proie marche sur elles. Tant qu'ils attendent de cette façon, les piégeurs sont totalement impossibles à distinguer du sol environnant, au point qu'il y a 95% de chances pour qu'ils soient totalement indétectables sans avoir recours à la magie. Lorsqu'une proie potentielle marche sur le piégeur, le monstre se replie sur lui-même, dans le but d'étreindre toutes les créatures qui se tiennent sur sa surface. La peau du piégeur est dure comme de la pierre et ses muscles puissants sont mortels. Les victimes étreintes par un piégeur ne peuvent pas utiliser leurs armes et suffoqueront au bout de 6 rounds. En outre, avant de suffoquer, les victimes subiront 4 points de dégâts par round, plus 1 point de dégâts par point de classe d'armure. Comme cela est indiqué dans les caractéristiques du piégeur, celui-ci ne subit que la moitié des dégâts de feu et de froid, ou bien aucun point de dégâts de la part de ces attaques si le monstre a droit à un jet de sauvegarde et qu'il le réussit.

Trésors : 1d4×10 000 po (50%), 1d20×100 pp (50%), 5d4 pierres précieuses (30%), 1d10 bijoux (10%), 1 potion + 1 parchemin + 3 objets magiques (sauf des armes) (30%).

Pseudo-dragon

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Petite (45 cm)
Déplacement : 18 m / vol 72 m (AA : niveau V)
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 2
Attaques : 1
Dégâts : 1d3
Attaques spéciales : Dard empoisonné
Défenses spéciales : Pouvoir de caméléon
Résistance à la magie : 35%
Dans la tanière : 5%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Neutre bon
Niveau/PX : 3 / 200+2/pv

Les pseudo-dragons sont de minuscules dragons, de couleur rouge très foncé, qui n'ont pas le souffle de leurs grands cousins, mais dont la queue est dotée d'un dard mortel. Parce qu'ils n'ont pas de souffle, on ne les compte généralement pas comme faisant partie des véritables dragons. On peut trouver des pseudo-dragons sous presque tous les climats, sauf les plus chauds ou les plus froids, et ils préfèrent des tanières douillettes, telles que de petites cavernes ou des arbres creux.

Au combat, un pseudo-dragon attaque à l'aide de sa morsure pour 1d3 points de dégâts, mais son arme la plus redoutable reste son dard. La petite taille du pseudo-dragon et sa grande vitesse de vol, combinées avec la flexibilité de sa queue, accordent un bonus de +4 aux attaques de ce dard. Toute créature piquée par ce dard a droit à un jet de sauvegarde contre le poison pour en annuler les effets ; en cas d'échec, la victime tombera dans une transe proche de la mort pour une durée de 1d6 jours. Lors du dernier jour de cette transe, il y a 25% de chances pour que la victime meure effectivement.

Les pseudo-dragons sont dotés du pouvoir du caméléon, ce qui leur permet de changer leur coloration naturelle rouge sombre pour qu'elle s'accorde avec leur environnement ; ils deviennent alors indétectables à 80% pour toutes les créatures qui sont incapables de voir l'invisible. Quant aux pseudo-dragons, ils peuvent eux-mêmes voir les objets invisibles.

Ces créatures bénéficient également d'une résistance à la magie innée et sont capables d'accorder cette résistance à leur compagnon humain ou demi-humain d'un simple contact. Les pseudo-dragons sont également capables de communiquer tout ce qu'ils voient et entendent à leur compagnon via une forme limitée de télépathie, et ce jusqu'à une distance de 72 mètres. Ces facultés font du pseudo-dragon un familier ou un animal de compagnie très recherché.

Trésors : 50% de chances pour 1d4 pierres précieuses ; Tanière : 50% de chance pour 10d4 pierres précieuses.

Rakshasa

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Taille humaine
Déplacement : 45 m
Classe d'armure : –4
Dés de vie : 7
Attaques : 3
Dégâts : 1d3/1d3/1d4+1
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Voir ci-dessous
Dans la tanière : 25%
Intelligence : Très
Alignement : Loyal mauvais
Niveau/PX : 7 / 1 000+8/pv

Les rakshasas sont des esprits mauvais. Leur principal aliment est la chair humaine et ils usent de tromperie pour l'obtenir. Lorsqu'il est rencontré pour la première fois, un rakshasa utilisera son *E.S.P.* pour apprendre de sa victime à qui elle fait confiance, puis utilisera une illusion pour prendre cette forme. Une fois que la victime a baissé sa garde, le rakshasa révèlera sa véritable nature et attaquera. Les rakshasas sont capables de lancer des sorts de magicien de niveau 1 à 3, ainsi que des sorts de clerc de niveau 1. Les rakshasas eux-mêmes ne sont affectés que par de la magie de niveau 8 ou plus. Ils sont immunisés aux armes normales et les armes magiques ne leur infligent que la moitié des dégâts, sauf s'il s'agit d'armes +3 ou plus. En dehors de cela, ils ont une seule faiblesse : un carreau d'arbalète *béni* par un clerc les tuera instantanément.

Trésors : 1d20×1 000 pa (10%), 1d12×1 000 pe (15%), 1d10×1 000 po (40%), 1d8×100 pp (35%), 3d10 pierres précieuses (20%), 1d10 bijoux (10%), 3 objets magiques (sauf des armes) + 1 potion + 1 parchemin (30%).

Remorhaz

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande (6,3 à 12,6 m de long)
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : Corps 0 ; tête 2 ; ventre 4
Dés de vie : 7 à 14
Attaques : 1
Dégâts : 6d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 75%
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 6 / 625+8/pv (7 DV)
6 / 950+10/pv (8 DV)
7 / 1 400+12/pv (9 DV)
7 / 1 700+13/pv (10 DV)
7 / 2 100+14/pv (11 DV)
8 / 3 000+16/pv (12 DV)
8 / 3 500+17/pv (13 DV)
8 / 4 200+18/pv (14 DV)

L'on trouve ces grands vers polaires uniquement dans les endroits arctiques. Le remorhaz attaque à vue. S'il est rencontré dans sa tanière, il y a 1 chance sur 4 qu'il ait un conjoint et 1d3 œufs ; sur certains marchés, ces œufs peuvent être vendus pour 5 000 po chacun.

Les DV du remorhaz déterminent sa longueur : elle démarre à 6,3 mètres et chaque dé de vie au-dessus de 7 DV lui ajoute 0,9 m ; ainsi, un spécimen de 14 DV mesurera environ 12,6 mètres de long. La couleur du remorhaz est bleue comme la glace, son dos est garni de protubérances blanches et ses yeux d'insecte sont blancs.

Lorsqu'il attaque, le remorhaz se dresse sur la partie arrière de son corps et commence à battre de ses ailes de chauve-souris. Son attaque est foudroyante et les plus grands remorhaz peuvent engloutir leur proie. Tous les remorhaz produisent une intense chaleur interne qui détruit instantanément tout adversaire qui aurait été englouti. Un adversaire est englouti et détruit si le jet d'attaque du remorhaz obtient un résultat égal à 20.

Lorsqu'un remorhaz s'excite en vue d'un combat, sa chaleur interne se répand dans les protubérances de son dos. Toute arme non magique qui frappera alors son dos se mettra à fondre, et tout contact physique infligera 10d10 points de dégâts.

Trésors : Aucun.

Rôdeur sombre

	Rôdeur sombre	Chasseur sombre
Fréquence :	Rare	Très rare
Nbre rencontré :	1 (ou 20d4, voir ci-dessous)	1
Taille :	Petite (1,2 m)	Taille humaine
Déplacement :	27 m	
Classe d'armure :	0 (ou 8, voir ci-dessous)	
Dés de vie :	1+1	2+1
Attaques :	1	
Dégâts :	1d4 (dague)	1d6 (épée courte)
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous	
Défenses spéciales :	Aucune	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	Normale	
Dans la tanière :	20%	
Intelligence :	Moyenne	
Alignement :	Chaotique neutre	
Niveau/PX :	3 / 50+2/pv	4 / 200+3/pv

Les rôdeurs sombres sont de petits humanoïdes grêles à la peau pâle qui se plaisent à s'envelopper dans des vêtements amples et sombres, ne laissant paraître que leurs yeux et leurs mains. Les rôdeurs sombres détestent la lumière du soleil et évitent toute source de lumière du mieux qu'ils peuvent, vivant seuls dans des donjons ou bien dans des villages situés encore plus profondément et composés de clans de 75-100 individus. 25% de la population d'un village de rôdeurs sombres sera constitué de femelles. Ces villages sont toujours gouvernés par un chasseur sombre.

Les rôdeurs sombres solitaires ont tendance à porter leurs trésors avec eux, cachés dans les nombreux replis de leurs vêtements sombres. Il y a 20% de chances pour qu'un rôdeur sombre porte une dague magique, 15% de chances pour qu'il ait un anneau magique et 10% de chances pour qu'il ait soit 1d4 pierres précieuses d'une valeur aléatoire, soit 1d3 bijoux aléatoires. Les probabilités pour que la tanière d'un rôdeur sombre solitaire comporte des trésors sont de : 50% pour une dague magique, 10% pour un anneau magique, 30% pour des pierres précieuses ou des bijoux. Afin de générer les trésors d'un village de rôdeurs sombres, multipliez les probabilités d'avoir des trésors individuels par le nombre de mâles, en ajoutant 5d20 pp et 5d12 po.

Les rôdeurs sombres ont toutes les compétences d'un voleur de niveau 4, ainsi que les facultés suivantes : *détection de la magie* et *création de ténèbres* pendant 1 heure et dans un rayon de 15 mètres autour de la cible, trois fois par jour. Le plan général d'attaque d'un rôdeur sombre consiste à utiliser son pouvoir de *ténèbres* pour éteindre les sources de lumière d'un groupe, puis à se faufiler discrètement pour détruire toutes les lanternes, torches, flasques d'huile et boîtes d'amadou. Une source de lumière magique bénéficie d'un jet de sauvegarde contre le froid magique pour annuler les effets des *ténèbres* pour cet objet seulement ; s'il rate son jet de sauvegarde, il fonctionnera de nouveau normalement au bout d'une heure. Une fois cette tâche accomplie, le rôdeur sombre utilisera sa *détection de la magie* pour trouver et voler tous les petits objets magiques qu'il aura pu détecter. Bien que le rôdeur sombre ne se battra pas jusqu'à la mort pour dérober les objets magiques du groupe, il les désire ardemment et prendra des risques inconsidérés s'il pense qu'il a ne serait-ce qu'une mince chance de réussite. Le pouvoir de *ténèbres* d'un rôdeur sombre arrête l'infravision, mais il n'en fera généralement usage que sur les sources de lumière artificielle d'un groupe. Un groupe qui se déplace dans le noir en utilisant l'infravision ne sera probablement pas plongé dans le noir par les *ténèbres* du rôdeur sombre.

Au combat, un rôdeur sombre possède une CA 0 lorsqu'il est plongé dans les ténèbres. S'il possède une dague magique ou un anneau magique parmi ses trésors, il s'en servira. Le pouvoir de *ténèbres* d'un rôdeur sombre peut être annulé par des sorts qui créent de la lumière ; dans ce cas, le rôdeur sombre n'aura qu'une CA 8. Lorsqu'un rôdeur sombre meurt, son corps s'embrase par magie et se transforme en brasier très chaud de flammes horribles et aux couleurs pourpre et verte. Les objets métalliques portés par le rôdeur sombre et faisant partie de son trésor, dont les objets métalliques magiques, ont 80% de chances de survivre sans dommage à ce feu magique. Si un objet magique est endommagé par la mort incendiaire du rôdeur sombre, il perd son enchantement.

Trésors : Voir la description de la créature.

Les **chasseurs sombres** sont les chefs des rôdeurs sombres, bien que nul ne sache s'il s'agit de rôdeurs sombres modifiés de façon génétique ou par une quelconque magie, ou bien s'il s'agit d'une espèce à part entière. Mais ce qui est tenu pour certain, c'est que les chasseurs sombres sont bien plus grands que les rôdeurs sombres qui les servent et que l'un d'entre eux sera toujours à la tête d'un village de rôdeurs sombres. Dans un endroit habité par au moins 25 rôdeurs sombres solitaires, il y a 90% de chances qu'il y ait également un chasseur sombre ; ces chances augmentent de 2% pour chaque tranche de 5 rôdeurs supplémentaires. Un chasseur sombre est rarement rencontré seul loin de son clan, mais si une telle rencontre se produit, c'est que le chasseur est probablement en train d'effectuer une mission personnelle et mystérieuse et qu'il n'établira pas le contact avec les PJ, à moins qu'il n'y soit obligé.

Au combat, les chasseurs sombres se battent à l'aide des mêmes facultés que celles des rôdeurs sombres, sauf qu'ils préfèrent les épées courtes aux dagues et qu'ils bénéficient d'une faculté magique supplémentaire, *mur de brouillard*, comme le sort du même nom, et qu'ils peuvent utiliser deux fois par jour. S'ils en ont l'opportunité, les chasseurs sombres utilisent les mêmes tactiques que leurs frères rôdeurs sombres en ce qui concerne les lumières et les petits objets magiques qu'ils détectent, et ils subissent le même malus à la CA qu'eux.

A l'instar des rôdeurs sombres, les chasseurs sombres portent leurs trésors dans les replis de leurs robes : 30% de chances pour une épée courte magique, 10% de chances pour un anneau magique (porté au doigt, si possible), 10% de chances pour soit 2d4 pierres précieuses, soit 1d2 bijoux, à déterminer aléatoirement par le MJ.

Lorsqu'un chasseur sombre meurt, il explose dans une gerbe de flammes bleuâtres, sous la forme d'une *boule de feu* de 3d8 points de dégâts. Les objets magiques portés par le chasseur ont 75% de chances de survivre à cette déflagration.

Trésors : Voir la description de la créature.

Rukh

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Grande (18 m d'envergure et +)
Déplacement : 9 m / vol 90 m (AA : niveau II)
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 18
Attaques : 1 ou 2
Dégâts : 4d6 ou 3d6/3d6
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 8 / 3 010+25/pv

Les rukhs sont des créatures puissantes qui vivent à de hautes altitudes dans les environnements chauds et qui ressemblent un peu à d'énormes aigles. On pourra parfois en rencontrer avec des géants, qui s'en servent comme d'animaux de compagnie. La taille immense d'un rukh est secondée par son appétit tout aussi immense : les rukhs mangeront fréquemment de gros mammifères, y compris des chevaux et des bovidés. Un rukh chasse à la manière d'un aigle, fondant sur son repas pour le capturer dans ses immenses serres et pour le ramener vers son nid. Un rukh réduira au silence toute proie qui se débat en l'empalant à l'aide de son bec puissant, qui inflige 4d6 points de dégâts.

Tout trésor qui sera trouvé dans les gigantesques nids des rukhs seront là purement par accident puisque les rukhs n'ont aucune notion de richesse. Les possessions de leurs anciennes victimes feront alors partie intégrante de la structure complexe de leurs nids.

Trésors : 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (20%), 2 objets magiques (10%).

Sahuagin

	Guerrier	Femelle	Nouveau-né	Garde	Chef de guerre	Prêtresse	Baron	Prince	Roi
Fréquence :	Peu commun				Rare	Très rare			
Nbre rencontré :	20d4	30d4	10d4	3d6	1	1d4+1	1	1	1
Taille :	Taille humaine (petite pour les *nouveau-nés*)								
Déplacement :	36 m / nage 72 m								
Classe d'armure :	5	6	7	5	4	5	3	2	1
Dés de vie :	2+2	2	1	3+3	4+4	2 à 6	6+6	8+8	10+10
Attaques :	1	1	1	1	1	1	1	2	4
Dégâts :	Par arme (1d4 pour les *nouveau-nés*)								
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous								
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous								
Résistance à la magie :	Normale								
Dans la tanière :	25%	100%	100%	25%	25%	100%	100%	100%	100%
Intelligence :	Elevée	Elevée	Elevée	Elevée	Elevée	Exceptionnelle	Elevée	Elevée	Exceptionnelle
Alignement :	Loyal mauvais								
Niveau/PX :	2 / 30 +3/pv	2 / 20 +2/pv	1 / 10 +1/pv	3 / 50 +4/pv	4 / 100 +5/pv	Variable	4 / 300 +8/pv	5 / 500 +12/pv	6 / 1 250 +14/pv

Les sahuagins sont des humanoïdes-poissons d'alignement mauvais. Ils vivent dans les eaux salées chaudes peu profondes et pillent des villages et des communautés côtiers pour amasser un butin et pour le sport. Ce sont des créatures nocturnes.

Chaque royaume sahuagin possède un roi et se divise en neuf provinces, chacune étant dirigée par un prince. Chaque prince disposera d'un certain nombre de barons sous ses ordres, et chaque baron contrôle une troupe de guerre. Le "Nombre rencontré" de cette créature représente les effectifs de la

tanière d'une troupe de guerre typique ; la tanière d'un prince sera bien plus grande.

S'ils sont rencontrés en-dehors de leur tanière, il y aura ni femelles, ni nouveau-nés, ni prêtresses (ou au-delà) et la troupe sera menée par un chef de guerre.

Les sahuagins sont généralement armés comme suit :

Dague et lance	25% de la troupe
Dague, trident et filet	50% de la troupe
Dague et arbalète lourde	25% de la troupe

Toutes ces armes sont pleinement fonctionnelles tant au-dessus qu'au-dessous des flots, et elles sont donc particulièrement prisées.

Le clergé sahuagin sera toujours dirigé par une prêtresse de 6 DV possédant les pouvoirs magiques d'un clerc de niveau 8. Les autres prêtresses seront de jeunes recrues de niveau 2 à 7 (1d6+1). Leurs DV sont égaux à leur niveau de lanceur de sorts, moins 2 (2 DV minimum). Généralement, les prêtresses sahuagins seront accompagnées de serviteurs zombis ou squelettes car elles apprécient tout particulièrement le sort *nécro-animation*.

L'on sait que les sahuagins domptent parfois des requins et qu'ils s'en servent comme animaux de compagnie.

Trésors : 1d6 pp par individu ; Tanière : 2d6×1 000 po (75%), 3d6×100 pp (50%), 3d8 pierres précieuses (50%), 2d6 bijoux (50%), 1 objet magique divers + 1 potion (50%).

Sangsue géante

Fréquence :	Peu commun
Nbre rencontré :	4d4
Taille :	Petite
Déplacement :	9 m
Classe d'armure :	9
Dés de vie :	1 à 4
Attaques :	1
Dégâts :	1d4 (1 DV), 1d6 (2-3 DV) ou 1d8 (4 DV)
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	Aucune
Intelligence :	Nulle
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	2 / 50+3/pv

Les sangsues géantes vivent dans les eaux douces chaudes. Si une sangsue géante parvient à toucher un personnage, elle absorbera automatiquement un nombre de pv égal à ses dés de vie lors de chaque round ultérieur (ainsi, une sangsue de 4 DV absorbera 4 pv par round). Un personnage mordu par une sangsue géante doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas souffrir d'une maladie qui lui serait fatale en 1d6 semaines.

Trésors : Aucun.

Scarabée géant

	Aquatique	Bombardier	Charançon	Feu	Fouisseur	Mortel	Rhinocéros
Fréquence :	Commun	Commun	Commun	Commun	Commun	Très rare	Peu commun
Nbre rencontré :	1d12	3d4	2d6	3d4	3d6	1	1d6
Taille :	Moyenne	Moyenne	Grande	Petite	Grande	Grande	Grande
Déplacement :	9 m / nage 36 m	27 m	18 m	36 m	18 m	36 m	18 m
Classe d'armure :	3	4	3	4	3	3	2
Dés de vie :	4	2+2	7	1+2	5	9+1	12
Attaques :	1	1	3	1	1	1	2
Dégâts :	3d6	2d6	4d4/1d10/1d10	2d4	5d4	2d6	3d8/2d8
Attaques spéciales :	Aucune	Nuage acide	Aucune	Aucune	Aucune	Voir ci-dessous	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune	Nuage acide	Aucune	Aucune	Aucune	Voir ci-dessous	Aucune
Résistance à la magie :	Normale						
Dans la tanière :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	40%	10%	Aucune
Intelligence :	Nulle						
Alignement :	Neutre						
Niveau/PX :	3 / 75+3/pv	3 / 65+2/pv	4 / 225+8/pv	1 / 30+1/pv	3 / 110+4/pv	7 / 1 100+12/pv	7 / 1 300+6/pv

Scarabée géant aquatique : chassant à l'odeur et aux vibrations, et vivant dans les eaux douces à une profondeur de plus de 9 mètres, le scarabée aquatique est une menace redoutable pour tout aventurier imprudent. Omnivore et insatiable, le scarabée d'eau dévorera tout ce qui passera à portée de ses puissantes mandibules.

Trésors : Aucun.

Scarabée géant bombardier : fréquemment rencontré dans des régions forestières, ce scarabée collecte principalement sa nourriture parmi les détritus jonchant la surface du sol. Il rassemblera de la matière en décomposition en un gros tas, dans lequel il déposera ses œufs.

Lorsqu'il est attaqué, il a 50% de chances de libérer du gaz nocif sous la forme d'un cube de 2,4 mètres. Ce gaz inflige 3d4 points de dégâts et le bruit de sa libération étourdira (20% de chances) et assourdira (20%) toute créature située dans un rayon de 4,8 mètres. L'effet étourdissant empêchera toute action pendant 2d4 rounds et la surdité persistera pendant 2d6 rounds. Ce nuage peut être libéré une fois tous les 3 rounds (ex. : round n°1 et round n°4), mais pas plus de deux fois toutes les 8 heures.

Trésors : Aucun.

Charançon géant : les charançons géants vivent dans des forêts situées en bordure de champs cultivés, préférant se nourrir des jeunes pousses des plans cultivés. Pour cette raison, ils sont souvent une véritable plaie pour les régions qu'ils occupent, et peuvent même provoquer la famine s'ils sont suffisamment nombreux à un endroit donné.

Trésors : Aucun.

Scarabée géant de feu : En raison de leurs glandes rouges lumineuses, une au-dessus de chaque œil et une sur le dos de leur abdomen, ces scarabées nocturnes sont très recherchés par les aventuriers. Une fois prélevées, ces glandes continueront de briller pendant 1d6 jours, éclairant dans un rayon de 3 mètres, sans défaillir.

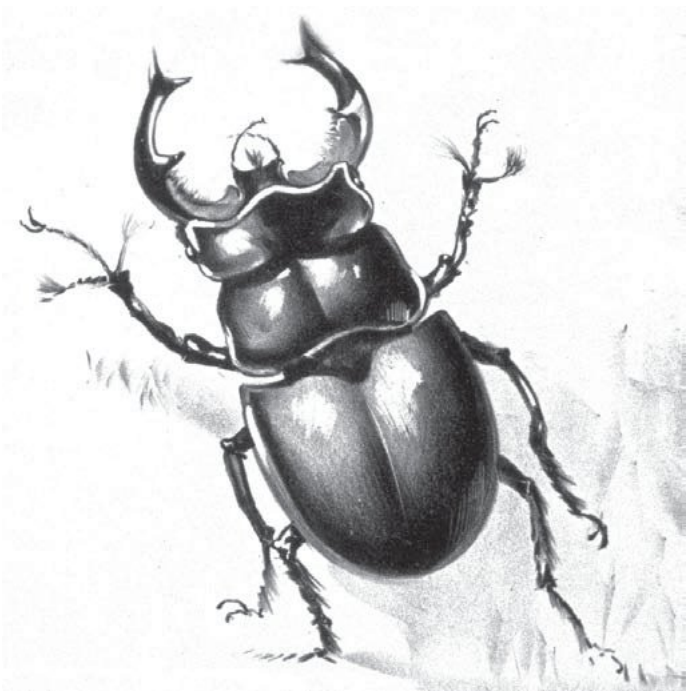
L'on rencontre les scarabées de feu à la fois au-dessus et au-dessous de la surface du sol, ceux-ci se nourrissant de matière en décomposition, comme tous les scarabées.

Trésors : Aucun.

Scarabée géant fouisseur : les scarabées géants fouisseurs sont souvent rencontrés dans des arbres morts ou dans des

réseaux de tunnels — c'est-à-dire partout où il y a suffisamment de bois pourri et d'humidité pour permettre aux cultures fongiques dont ils se nourrissent de pousser. Certaines rumeurs prétendent que certains d'entre eux ont développé un "esprit de ruche", un peu comme les fourmis, et que lorsqu'ils sont menacés, ils peuvent faire preuve d'une intelligence collective surprenante dans le cadre de la défense de leur tanière.

Trésors : Tanière : 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 2d4×100 po (40%), 1d6×10 pp (50%), 3d8 pierres précieuses (55%), 1d12 bijoux (45%), 2d4 potions (40%), 1d4 parchemins (50%), 2 objets magiques (10%).



Scarabée géant mortel : les scarabées géants mortels vivent dans des zones tempérées et, parfois, sous terre. Ils se déguisent en collant sur leur carapace des détritus, des branches et des ordures à l'aide de leur salive. Ils sont redoutés pour les terribles vibrations sourdes et mortelles qu'ils produisent lorsqu'ils frottent leurs pattes postérieures — lorsque l'un de ces scarabées fait cela, toutes les créatures situées à moins de 9 mètres de lui doivent effectuer un jet de sauvegarde contre la mort pour ne pas mourir. Et même ceux qui réussissent leurs jets de sauvegarde reçoivent 4d6 points de dégâts. Une fois qu'il a utilisé cette attaqué spéciale, le scarabée mortel doit attendre au moins 12 tours avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Trésors : Aucun.

Rhinocéros géant : généralement rencontrées dans les tropiques, ces créatures massives (environ 3,6 mètres de long, plus une corne de 1,8 mètre) se nourrissent en broyant les fruits et la végétation qu'elles trouvent sur leur trajet.

Trésors : Aucun.

Scorpion

	Gros	Enorme	Géant
Fréquence :	Commun	Peu commun	Peu commun
Nbre rencontré :	1d6	1d4	1d3
Taille :	Petite	Petite	Moyenne
Déplacement :	27 m	36 m	45 m
Classe d'armure :	5	4	3
Dés de vie :	2+2	4+4	5+5
Attaques :	3		
Dégâts :	1d4/1d4/1d2	1d8/1d8/1d3	1d10/1d10/1d4
Attaques spéciales :	Dard empoisonné		
Défenses spéciales :	Aucune		
Résistance à la magie :	Normale		
Dans la tanière :	25%	25%	50%
Intelligence :	Nulle		
Alignement :	Neutre		
Niveau/PX :	3 / 75+3/pv	4 / 125+5/pv	5 / 600 + 6/pv

Les gros scorpions, les scorpions énormes et les scorpions géants sont des prédateurs féroces et intrépides que l'on rencontre pratiquement partout. Leur tactique habituelle consiste à attaquer tout ce qui est plus petit qu'eux. Le scorpion essaiera alors de saisir sa proie à l'aide de ses énormes pinces, puis il la piquera à mort avec sa queue. Bien que sa queue n'inflige que 1d2, 1d3 ou 1d4 points de dégâts, la victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas mourir. Le scorpion peut utiliser ses attaques indépendamment les unes des autres et sur 3 cibles différentes. Tout ce qu'un scorpion parvient à tuer est ramené jusque dans sa tanière pour y être dévoré. Veuillez noter que le scorpion n'est pas immunisé contre son propre poison et que s'il se pique lui-même, il peut en mourir.

Trésors : Tanière (pour tous les types de scorpions) : 1d8×1 000 pc (10%), 1d12×1 000 pa (15%), 1d8×1 000 pe (15%), 1d6×1 000 po (30%), 1d10 pierres précieuses (10%), 1d6 bijoux (5%), 2 objets magiques divers + 1 potion (5%).

Serpent géant

	Boa	Vipère	Cobra	Amphisbène
Fréquence :	Peu commun	Peu commun	Rare	Très rare
Nbre rencontré :	1d2	1d6	1d4	1d3
Taille :	Grande	Grande	Grande	Moyenne (1,8 m de long)
Déplacement :	27 m	45 m	36 m	36 m
Classe d'armure :	5	5	5	3
Dés de vie :	6+1	4+2	4+2	6
Attaques :	2	1	1	2
Dégâts :	1d4/2d4	1d4	1d4	1d4/1d4
Attaques spéciales :	Constriction	Poison	Voir ci-dessous	Poison
Défenses spéciales :	Aucune	Aucune	Aucune	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	Normale			
Dans la tanière :	Aucune			
Intelligence :	Animale			
Alignement :	Neutre			
Niveau/PX :	5 / 345+8/pv	4 / 155+4/pv	4 / 190+4/pv	5 / 475+6/pv

Tous les serpents géants sont carnivores et l'on peut en rencontrer sous tous les climats, sauf les plus froids. Note : pour les serpents de mer géants, reportez-vous à "Serpent de mer".

Les **boas** se laissent tomber sur leur proie et enroulent leur long corps autour de celle-ci ; ils l'attaquent alors en la mordant et en la comprimant pour 2d4 points de dégâts. Une fois qu'un tel serpent s'est saisi d'une victime dans ses anneaux, il est plutôt difficile de l'en libérer. Plusieurs créatures robustes

peuvent saisir chaque extrémité du serpent et le dérouler en 1d4+1 segments. Cette tâche peut être accomplie par quatre humains dotés d'une grande force (avec chacun une Force de 16 ou plus). Les attaques dirigées contre un serpent affecteront également la victime qui est piégée dans ses anneaux, bien que le MJ puisse accorder que ce ne soit pas le cas pour certains types d'attaques.

Vipère est un terme générique désignant les serpents géants venimeux car il existe toute une variété d'espèces différentes. Leur poison est généralement contré par un jet de sauvegarde, mais certains types de vipères ont un puissant poison qui inflige 3d6 points de dégâts à leur victime même en cas de jet de sauvegarde réussi.

Les **cobras** sont des serpents géants à capuchon qui ont la faculté de cracher du poison sur une cible unique située à une distance de 9 mètres. De même, la morsure du cobra géant est assez venimeuse. Dans les deux cas, la victime a droit à un jet de sauvegarde pour contrer les effets du poison.

Les **amphisbènes** sont des serpents de 1,8 mètre de long pourvus d'une tête à chaque extrémité de leur corps. Chacune de ces têtes est capable d'attaquer à l'aide de sa morsure venimeuse et les victimes doivent effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas mourir instantanément. Le mode de déplacement de cette créature est aussi étrange que son apparence : l'une des têtes de ce serpent peu commun attrape le cou de son autre tête et la créature roulera ensuite sur le sol comme un cerceau !

Les amphisbènes sont carnivores et, comme la plupart des autres reptiles, ils sont à sang froid et préfèrent les climats chauds. Mais aussi surprenant que cela puisse paraître, les amphisbènes sont immunisés aux attaques basées sur le froid ; les sages sont bien en peine d'expliquer à quoi cela pourrait être dû.

Trésors : Aucun (pour tous les serpents géants).

Serpent de mer

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Grande (15 mètres de long)
Déplacement : Nage 36 m
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 10
Attaques : 2
Dégâts : 1d6/3d6
Attaques spéciales : Poison, constriction
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 5%
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 7 / 1 000+12/pv

Les descriptions des serpents de mer varient en fonction de la région dans laquelle ils sont rencontrés. Parfois, ils ressemblent à de simples serpents de mer géants et, d'autres fois, ils ressemblent à des serpents aux airs de dragon et dotés de pattes ou de nageoires. Mais ce qui est certain, c'est qu'un serpent de mer peut être rencontré dans n'importe quel océan, mer ou grande étendue d'eau douce. Les serpents de mer disposent de deux attaques : une morsure venimeuse infligeant 1d6 points de dégâts (et la mort en 1d4 rounds, avec un jet de sauvegarde contre le poison pour l'éviter) et une attaque par constriction qui peut broyer un navire ou une créature en 1d6+4 rounds. Les serpents de mer sont très territoriaux mais ils ne sont pas particulièrement agressifs car ils attaquent uniquement lorsqu'ils ont faim. Mais à partir du moment où un serpent de mer attaque, il est intrépide et implacable, et il se battra jusqu'à la mort. Les serpents de mers sont capables de plonger à de très grandes profondeurs et de rester sous l'eau pendant de longues périodes. Les serpents de mer n'établissent leur tanière que dans des cavernes situées dans des eaux très profondes et ont tendance à être solitaires, vivant, tout au plus, en couples.

Serviteur aérien

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande (2,4 mètres de haut)
Déplacement : Vol 72 m (AA : niveau VI)
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 16
Attaques : 1
Dégâts : 8d4
Attaques spéciales : Surprise (66% de chances)
Défenses spéciales : Touché par des armes +1 ou plus
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Partielle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 9 / 5 250+20/pv

Les serviteurs aériens sont des créatures du Plan élémental de l'air. L'on peut en rencontrer dans les plans éthéré et astral (où ils y sont visibles), mais ils sont plus généralement croisés lorsqu'ils sont invoqués à l'aide du sort de clerc de *serviteur aérien*. Dans le Plan matériel primaire, les serviteurs aériens sont invisibles.

Ces créatures peuvent porter approximativement 500 kg, tout en conservant leur vitesse de déplacement normale, et elles sont immensément fortes.

Si quelque chose empêche un serviteur aérien d'accomplir sa mission, il deviendra fou et reviendra pour attaquer le clerc qui l'a invoqué.

Trésors : Aucun.

Shedu

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 2d4
Taille : Grande
Déplacement : 36 m / vol 72 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 9+9
Attaques : 2
Dégâts : 1d6/1d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 25%
Dans la tanière : 25%
Intelligence : Exceptionnelle
Alignement : Loyal bon
Niveau/PX : 7 / 1 950+14/pv

Les shedus sont des taureaux ailés pourvus d'une tête humaine. Ils errent perpétuellement pour affronter le mal et le chaos. Ils porteront secours à toute créature d'alignement bon qui se trouve dans le besoin. Ce sont de puissants magiciens qui peuvent lancer des sorts au niveau 9 d'aptitude. S'ils sont attaqués, ils se défendront à l'aide de leurs sabots antérieurs. Non seulement les shedus parcourent le Plan matériel primaire, mais également les plans éthérés et astraux. Ils peuvent devenir éthérés à volonté. Les shedus parlent leur propre langue et utilisent leur télépathie pour communiquer avec les autres créatures.

Trésors : 10d4×1 000 po (50%), 1d20×100 pp (50%), 5d4 pierres précieuses (30%), 1d10 bijoux (25%), 4 objets magiques + 1 parchemin (35%).

Sphinx

Il existe quatre espèces de sphinx. Les androsphinx, les criosphinx et les hiéracosphinx sont toujours de sexe masculin, tandis que les gynosphinx sont toujours de sexe féminin.

Les gynosphinx préfèrent prendre pour compagnons les rares androsphinx, mais tout accouplement avec l'un des membres des espèces mâles est fertile. Les enfants ont tendance à être des gynosphinx, des criosphinx ou des hiéracosphinx, quelle que soit la sous-espèce du père. Seuls quelques rares œufs donnent des androsphinx.

Sphinx : androsphinx

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande (3,6 mètres de long)
Déplacement : 54 m / vol 72 m (AA : niveau III)
Classe d'armure : –1
Dés de vie : 10
Attaques : 2
Dégâts : 1d10+1/1d10+1
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 50%
Intelligence : Très
Alignement : Neutre/Neutre bon
Niveau/PX : 7 / 1 500+4/pv

L'androsphinx est une créature plus sérieuse que son équivalent féminin. Comme le gynosphinx, l'androsphinx est un lion ailé pourvu d'un torse humain, bien que ce torse soit masculin, comme son nom l'indique. En outre, comme son équivalent féminin, l'androsphinx adore les recherches intellectuelles et accordera souvent l'accès aux endroits qu'il est chargé de garder ou aux trésors qu'il surveille (à condition que cela ne viole pas un quelconque accord qui aurait pu être passé et que cela ne mette pas l'androsphinx en danger). Les androsphinx peuvent être "employés" (si le terme est exact) pour un temps comme gardiens auprès d'un trésor, d'un lieu ou d'une chose spécifique ; ils sont néanmoins circonspects lorsqu'ils donnent leur accord pour se charger de tels devoirs, et leur paiement doit être fait dans son intégralité car sinon ils pourraient bien déclencher leur courroux sur leurs soi-disant employeurs, une fois leur devoir accompli.

Tous les androsphinx ont la faculté d'émettre un rugissement assourdissant qui agit comme un *cor de dévastation*.

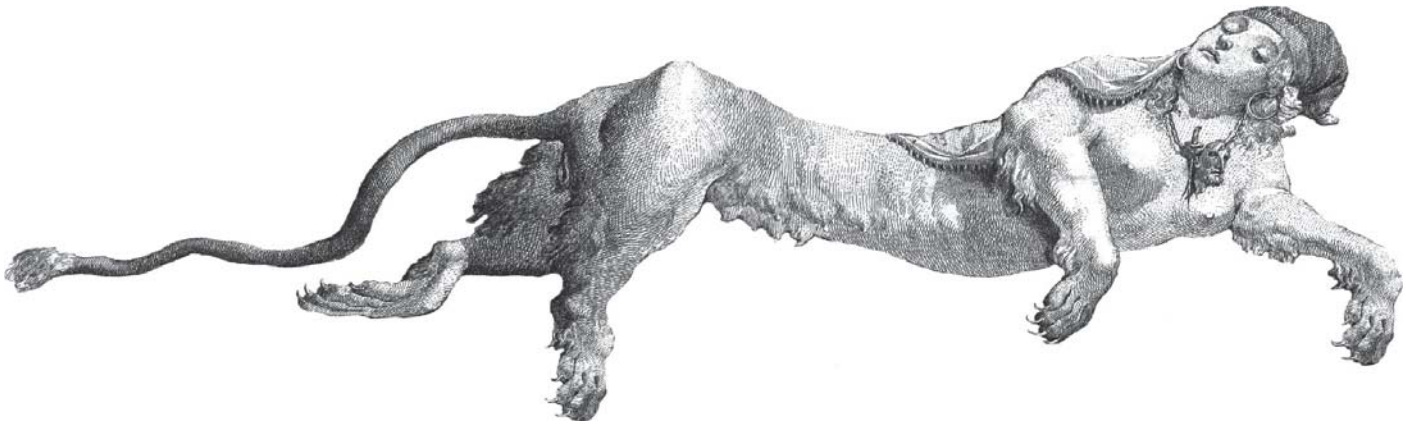
Trésors : 10d8 pierres précieuses (85%), 5d6 bijoux (75%), 2d4 objets magiques (70%).

Sphinx : criosphinx

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Grande (2,7 mètres de long)
Déplacement : 48 m / vol 72 m (AA : niveau III)
Classe d'armure : –2
Dés de vie : 9
Attaques : 3
Dégâts : 1d8/1d8/1d10
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 20%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 7 / 900+4/pv

Moins "magique" que ses frères plus humains, le criosphinx est un lion ailé doté d'une tête de bélier. Ces créatures collectent simplement des trésors et chassent comme la plupart des autres êtres intelligents. Ils attaquent à l'aide de leurs deux pattes antérieures et peuvent donner un coup de tête à un adversaire. Sur un résultat de 20 au jet d'attaque du coup de tête, l'adversaire est étourdi pendant un round.

Trésors : 3d6×1 000 pa (10%), 2d6×1 000 pe (15%), 1d8×1 000 po (40%), 1d8×100 pp (30%), 3d8 pierres précieuses (15%), 1d12 bijoux (10%), 3 objets magiques + 1 potion + 1 parchemin (25%).



Sphinx : gynosphinx

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande (3 mètres de long)
Déplacement : 45 m / vol 72 m (AA : niveau III)
Classe d'armure : 0
Dés de vie : 7
Attaques : 3
Dégâts : 1d6/1d6/1d12
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 30%
Intelligence : Très
Alignement : Chaotique neutre/chaotique bon
Niveau/PX : 6 / 650+8/pv

Le gynosphinx des contes est une créature ailée mi-femme mi-lion qui vit dans des climats arides, au milieu d'endroits tels que les tombeaux abandonnés. On la rencontre souvent près de ruines ou de cavernes, mais elle parcourt parfois le désert. Les motivations principales du gynosphinx sont purement intellectuelles ; leur espèce préfère les énigmes, les puzzles et les jeux complexes par-dessus (ou presque) toute autre forme d'activité.

Bien qu'il soit principalement bon par nature, le gynosphinx est capricieux et n'hésitera pas à "acculer" une créature pour exiger de sa part une forme quelconque de paiement pour sa libération (généralement sous la forme d'une chanson, d'une

histoire, d'une partie d'échec, etc.). Toute offre de paiement sous la forme de pots-de-vin matériels sera toujours la bienvenue. Si nécessaire, la flatterie peut même être utilisée contre ces créatures femelles vaniteuses

Comme ceux de son espèce, le gynosphinx est un lanceur de sorts ; il peut utiliser chacun des sorts suivants une fois par jour : *lecture de la magie*, *compréhension des langues*, *détection de l'invisibilité*, *localisation d'objets*, *dissipation de la magie*, *clairvoyance*, *clairaudience*, *désenvoûtement* et *mythomancie* (ce dernier sort est son préféré car les gynosphinx peuvent être de véritables mines de connaissances et ils sont très fiers de cette faculté).

Bien qu'ils admirent les formes humaines et demi-humaines des hommes et des femmes, ils détestent généralement leurs propres congénères mâles (les criosphinx et les hiéracosphinx).

Trésors : 2d4×1 000 po (40%), 1d6×1 000 pp (50%), 4d8 pierres précieuses (50%), 2d6 bijoux (35%), 1 objet magique divers + 1 potion (50%).

Sphinx : hiéracosphinx

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande (2,10 mètres de long)
Déplacement : 42 m / vol 66 m (AA : niveau III)
Classe d'armure : 0
Dés de vie : 8
Attaques : 3
Dégâts : 1d8+1/1d8+1/1d8+1
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 40%
Intelligence : Moyenne
Alignement : Chaotique neutre/chaotique mauvais
Niveau/PX : 6 / 600+12/pv

Le redoutable hiéracosphinx est un être totalement mauvais. Ce lion ailé à tête de faucon parcourt les endroits désolés et chasse les voyageurs solitaires imprudents ou les groupes de gens faibles. Son appétit pour la chair chaude est presque insatiable et il est impitoyable lorsqu'il en recherche. Cette créature jouera souvent avec ses adversaires en les traquant sur des lieues et des lieues à travers le désert et sous un soleil de plomb ; et lorsqu'ils pensent qu'ils ont enfin atteint un lieu relativement sûr, la bête fondera sur eux et les attaquera à l'aide de son bec et de ses serres tranchants comme des rasoirs, lacérant et découpant la chair comme des épées longues.

Même les autres sphinx qui ne sont pas d'alignement bon haïssent ces bêtes et n'hésiteront normalement pas à les attaquer et à les tuer. Malheureusement, bon nombre d'entre eux naissent et des rumeurs prétendent qu'ils ont récemment commencé à apparaître sous des climats froids…

Trésors : 1d12×1 000 pc (5%), 1d10×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d6×1 000 po (25%), 2d6 pierres précieuses (10%), 1d8 bijoux (10%), 3 objets magiques + 1 parchemin (25%).

Strige

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 3d10
Taille : Petite
Déplacement : 9 m / vol 54 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : 8
Dés de vie : 1+1
Attaques : 1
Dégâts : 1d3
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 55%
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 35+2/pv

Les striges sont des mammifères volants qui ressemblent à des chauves-souris. Elles vivent dans des endroits sombres et se nourrissent de sang.

Une strige attaque comme une créature de 4 dés de vie. Une fois qu'elle est parvenue à toucher une victime, la strige s'accroche à elle et continuera de boire le sang de sa victime au rythme de 1d3 points de vie par round, sans avoir besoin d'effectuer de jet "pour toucher". Une fois que la strige a bu 10-13 (1d4+9) points de vie de sang, sa soif est rassasiée et elle tentera de partir. Seule la mort empêchera une strige de s'alimenter une fois qu'elle est parvenue à s'accrocher.

Trésors : 1d8×1 000 pc (10%), 1d12×1 000 pa (15%), 1d8×1 000 pe (15%), 1d6×1 000 po (50%), 2d6 pierres précieuses (50%), 1d6 bijoux (25%), 1d2 objets magiques + 1 potion (15%).

Tertre errant

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d3
Taille : Grande
Déplacement : 18 m
Classe d'armure : 0
Dés de vie : 8 à 11
Attaques : 2
Dégâts : 2d8/2d8
Attaques spéciales : Suffocation
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Voir ci-dessous
Dans la tanière : 30%
Intelligence : Basse
Alignement : Neutre
Niveau/PX : Variable, selon les dés de vie

Les tertres errants ressemblent à des tas de végétaux en décomposition. Ce sont des formes de plantes intelligentes. Ils vivent loin sous terre ou dans des marais, du moment qu'il y a de l'humidité et de la décomposition en quantité suffisante. Les tertres errants mangent tout ce qui est organique. Ils se nourrissent en entourant leur proie à l'aide de leurs racines et en absorbant les nutriments au fur et à mesure que les matières pourrissent.

Lorsqu'il attaque, le tertre errant balance violemment ses bras de droite et de gauche. Si ses deux bras frappent la même cible lors du même round, celle-ci se retrouve empêtrée à l'intérieur de la créature. La victime sera alors étouffée en 2d4 rounds, à moins que le monstre ne soit tué avant.

Ces choses sont robustes puisque la créature elle-même est entourée de plusieurs couches de matériaux en décomposition. Elles sont très humides et le feu n'a aucun effet sur elles.

L'électricité a pour seul effet de provoquer la croissance du tertre errant et de lui rajouter un dé de vie supplémentaire. Les

attaques basées sur le froid ne font aucun dégât à la créature si elle réussit son jet de sauvegarde, ou la moitié des dégâts normaux si elle le rate. De même, les armes ne lui infligent que la moitié des dégâts normaux. Les tertres errants sont vulnérables aux sorts qui affectent les plantes, comme *charme-plantes*.

Trésors : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d3×1 000 po (25%), 1d8 pierres précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%), 1 épée, armure ou arme diverse + 1d4 parchemins + 1 objet magique divers + 1 potion (60%).

Thallophyte violette

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d4
Taille : Petite à moyenne
Déplacement : 3 m
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 3
Attaques : 1d4
Dégâts : Voir ci-dessous
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 3 / 50+1/pv

Les thallophytes violettes ressemblent à des criards et l'on trouve souvent ces deux espèces poussant l'une à côté de l'autre. Ces plantes mesurent généralement entre 1,2 et 2,1 mètres de haut et chaque plante possède 1d4 branches jaillissant de son tronc. Un thallophyte de 1,2 mètre de haut possèdera des branches de 30 cm de long. Pour chaque hauteur supplémentaire de 0,3 mètre, ces branches mesurent 30 cm de plus. Lorsqu'un thallophyte détecte du mouvement à proximité, il agite ses branches en tous sens, libérant des spores. Toute créature située à moins de 1,2 mètre devra alors effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour éviter que sa chair exposée ne commence à pourrir au bout de 1 round. Toute créature qui rate son jet de sauvegarde aura besoin d'un sort de *guérison des maladies*.

Tique géante

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 3d4
Taille : Petite
Déplacement : 9 m
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 3
Attaques : 1
Dégâts : 1d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 50+2/pv

Généralement, ces invertébrés géants vivent dans des ruines et dans les niveaux supérieurs des donjons, bien que l'on puisse également en rencontrer dans les forêts. En règle générale, les tiques géantes cherchent à prendre leur proie en embuscade, bondissant hors de leur cachette. Leur attaque initiale inflige les dégâts indiqués, puis chaque tique géante absorbe automatiquement le sang de sa victime, au rythme de 1d6 points de vie par round. Leur morsure peut inoculer une maladie, tout comme la morsure des sangsues géantes.

Trésors : Aucun.

Titan

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1
Taille : Grande (5,4 mètres ou plus)
Déplacement : En fonction des DV (voir ci-dessous)
Classe d'armure : En fonction des DV (voir ci-dessous)
Dés de vie : 17-22
Attaques : 1
Dégâts : En fonction des DV (voir ci-dessous)
Attaques spéciales : Sorts
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 60%
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Génie à super-génie
Alignement : Chaotique bon
Niveau/PX : Variable

Les titans sont des créatures puissantes qui ne sont pas natives du Plan matériel primaire. Normalement, ils ressemblent à des humains massifs, mais avec de beaux visages et comme possédés d'une beauté surnaturelle. Le déplacement, la classe d'armure et les dégâts infligés par les titans sont indiqués ci-dessous :

17 DV :	Dépl. 63 m	CA 2	Dégâts 7d6
18 DV :	Dépl. 63 m	CA 1	Dégâts 7d6
19 DV :	Dépl. 45 m	CA 0	Dégâts 7d6
20 DV :	Dépl. 45 m	CA –1	Dégâts 7d6
21 DV :	Dépl. 45 m	CA –2	Dégâts 8d6
22 DV :	Dépl. 45 m	CA –3	Dégâts 8d6

Les titans peuvent utiliser *lévitation* à volonté ; deux fois par jour, ils peuvent soit devenir *invisibles*, soit passer dans le plan éthéré. En plus de ces facultés innées, tous les titans ont la faculté de lancer à la fois des sorts de clerc et des sorts de magicien. Pour chaque type de sorts, lancez 1d4+3 ; le résultat obtenu représente le niveau de sort maximum que le titan peut lancer pour ce type de sorts. Un titan peut lancer 2 sorts de chaque niveau de sort auquel il a accès.

Exemple : les résultats de ces jets de dés sont de 4 pour les sorts de magicien et de 6 pour les sorts de clerc. Le titan pourra donc lancer les sorts de magicien suivants : 2 sorts de niveau 1, 2 sorts de niveau 2, 2 sorts de niveau 3 et 2 sorts de niveau 4. Et il pourra lancer les sorts de clerc suivants : 2 sorts de niveau 1, 2 sorts de niveau 2, 2 sorts de niveau 3, 2 sorts de niveau 4, 2 sorts de niveau 5 et 2 sorts de niveau 6.

Les titans sont immunisés à toutes les attaques mentales et peuvent même être dotés de pouvoirs mentaux si le MJ utilise les psioniques dans sa campagne de jeu. Il est possible (20% de chances) qu'un titan soit accompagné par un géant des tempêtes, car ces deux races sont amies l'une de l'autre.

Trésors : 1d10×1 000 pc (5%), 1d12×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d12×1 000 po (40%), 1d6×1 000 pp (50%), 2d20 pierres précieuses (50%), 1d8 bijoux (10%), 3 objets magiques + 1 parchemin (25%).

Tormante

Fréquence : Très rare
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Taille humaine
Déplacement : 27 m
Classe d'armure : 10
Dés de vie : 8
Attaques : 1
Dégâts : 2d6
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : 65%
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Exceptionnelle
Alignement : Neutre mauvais
Niveau/PX : 7 / 1 850+10/pv

Les tormantes ressemblent à des femmes hideuses pourvues de mains et de pieds griffus. Leur peau sombre est bleu/violet, leurs griffes et leurs longs cheveux fins sont de la couleur du jais, et leurs yeux rouges brillent d'une funeste lueur.

Les tormantes sont nombreuses dans leur région de Hadès, mais on en rencontre rarement ailleurs. Si la réussite d'une telle entreprise leur semble probable, elles attaqueront toute créature d'alignement bon. Elles viennent dans le Plan matériel primaire pour tuer les gens qui sont très égoïstement mauvais, afin que leurs âmes deviennent des vers d'âmes en Hadès (il s'agit d'une matière première très appréciée des démons et des diables).

Lorsqu'elle trouve une telle victime, une tormante lance un sort de *sommeil*, dont la puissance permet d'affecter des humains même de niveau 12, tout au plus, qui rateraient un jet de sauvegarde contre la magie. Puis, elle étrangle le dormeur. Si le sort échoue, elle reviendra de nuit, sous forme éthérée (une tormante peut devenir éthérée à volonté). En pénétrant dans les rêves de sa victime, la tormante la rend elle aussi éthérée et cela dure jusqu'à l'aube. Chacun de ces voyages effectués en compagnie de la tormante (qui ne peut pas être désarçonnée du dos de l'infortunée victime) absorbe de façon permanente un point de Constitution. Lorsque tous ses points de Constitution ont été absorbés de cette façon, la victime meurt et la tormante emmène son âme en Hadès.

Une tormante peut lancer un sort de *projectile magique*, qui inflige 2d8 points de dégâts, ou un *rayon d'affaiblissement*, et ce jusqu'à trois fois par jour pour chaque sort. Elle a le pouvoir de percevoir l'alignement d'une créature et elle peut utiliser *autométamorphose* à volonté.

Les tormantes sont invulnérables aux sorts de *charme*, d'*effroi* et de *sommeil*, ainsi qu'aux sorts basés sur le froid ou sur le feu. Pour pouvoir en blesser une, il faut utiliser soit une arme en fer, soit une arme en argent, soit une arme magique +3 ou plus.

En cas d'extrême nécessité, une tormante peut essayer (50% de chances de réussite) de créer un *seuil* pour appeler un allié ; cet allié sera soit un diable barbu, soit un démon de classe A, avec des probabilités égales d'appeler l'un ou l'autre. Elle devra ensuite récompenser le diable ou le démon avec un ver d'âme, un prix que les tormantes rechignent à payer.

Tant qu'elle garde un médaillon spécial qu'elle a forgé en Hadès, une tormante peut projeter son corps astral à volonté. En perdant ce médaillon, elle peut tout de même quitter le plan dans lequel elle se trouve à ce moment-là. Ce médaillon accorde à son possesseur un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde et il guérit les maladies qu'il pourrait contracter. Lors de chaque utilisation par une créature d'alignement bon, le médaillon dépérit ; au bout de dix utilisations, il disparaît.

Trésors : Médaillon (décrit ci-dessus).

Triton

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 10d6
Taille : Taille humaine
Déplacement : 45 m / nage 45 m
Classe d'armure : 4
Dés de vie : 3
Attaques : 1 (arme)
Dégâts : Par arme
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : 90%
Dans la tanière : 25%
Intelligence : Elevée et plus
Alignement : Neutre bon
Niveau/PX : Guerrier normal : 110+2/pv
Chef (4 DV) : 145+3/pv
Chef (5 DV) : 190+4/pv
Chef (6 DV) : 280+6/pv
Chef (9 DV) : 1 000+12/pv

Les tritons ressemblent à des humains, mais ils sont dotés de deux queues de poisson à la place des jambes. Ces créatures aquatiques peuvent vivre à n'importe quelle profondeur et on peut les trouver tant dans le Plan élémental de l'eau que dans le Plan matériel primaire. Un groupe de tritons se décompose comme suit :

90% de chances d'être montés à dos d'hippocampes (65%) ou de chevaux de mer géants (35%)
Pour chaque tranche de 10 tritons : 1 chef de 4-6 dés de vie (1d3+3)
Pour chaque tranche de 10 tritons : 10% de chances pour que 1d4 tritons aient des aptitudes magiques de niveau 1d6.
Pour chaque tranche de 20 tritons : 1 chef de 7-8 dés de vie (1d2+6)
Si plus de 50 tritons sont présents : 1 chef de 9 dés de vie

Un chef triton de 9 DV portera une conque possédant les facultés suivantes :

Invocation d'alliés : 5d4 hippocampes, 5d6 chevaux de mer géants ou 1d10 lions de mer (en fonction de la personne qui souffle dans la conque)

Dispersion des animaux marins : toutes les créatures marines dont l'intelligence est animale doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts à –5 pour ne pas prendre la fuite pendant 3d6 tours

Les tritons sont civilisés et vivent soit dans des châteaux sous les eaux (80% de chances), soit dans des grottes élaborées qu'ils ont eux-mêmes creusées (20% de chances). Ces tanières contiennent des tritons supplémentaires :

60 guerriers tritons normaux, plus leurs chefs (voir ci-dessus)
1 magicien de niveau 1d2+6

1 clerc de niveau 1d4+7
4 clercs de niveau 1d4+5
60+1d6×10 femelles non combattantes
60+1d6×10 enfants non combattants

Trésors : Tanière : 1d12×1 000 pc (20%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d4×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (25%), 1d3 bijoux (20%), 2 objets magiques (10%), 2d4×1 000 po (40%), 1d6×1 000 pp (50%), 4d8 pierres précieuses (55%), 1d12 bijoux (45%), 2d4 potions (40%), 1d4 parchemins (50%), 1 objet magique divers + 1 potion (60%).

Vase grise

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d3
Taille : Moyenne à grande
Déplacement : 3 m
Classe d'armure : 8
Dés de vie : 3+3
Attaques : 1
Dégâts : 2d8
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Voir ci-dessous
Résistance à la magie : Voir ci-dessous
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 4 / 75+3/pv

Une vase grise ne peut pas être distinguée de la pierre mouillée, jusqu'à ce qu'elle passe à l'attaque. Elle formera alors des tentacules qui fouetteront l'air en direction de toute créature qui passerait par là. Elle est corrosive et rongera une cotte de mailles en 1 round et une armure à plaques en 2 rounds. Elle ne peut pas endommager le bois ou la pierre. Toute magie qui produit de la chaleur ou du froid est sans effet sur une vase grise, mais la foudre l'endommagera normalement. Une vase grise subit également des dégâts normaux si on la frappe avec des armes normales, mais si l'arme utilisée contre elle est constituée de métal, elle commencera elle aussi à se dissoudre.

Au fur et à mesure de sa maturation, une vase grise devient de plus en plus grande. Des spécimens de plus de 20 pv peuvent être aussi grands que 3,24 m² (1,8 ×1,8 mètre). Mais bien que ces spécimens puissent couvrir une vaste zone, ils ne font jamais plus de quelques centimètres d'épaisseur. Ceux qui sont les plus grands commencent à développer une forme de conscience.

Trésors : Aucun.

Ver charognard

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 1d6
Taille : Grande
Déplacement : 36 m
Classe d'armure : 3 / 7
Dés de vie : 3+1
Attaques : 8
Dégâts : Paralysie
Attaques spéciales : Paralysie
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 50%
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 3 / 105+3/pv

Le ver charognard est un redoutable omnivore souterrain. On le décrit comme étant une sorte d'hybride magique entre une chenille et un calmar. Il a besoin d'un approvisionnement conséquent en cadavres frais pour pouvoir y déposer ses œufs. La tête blindée de cette créature cache un corps tendre et vulnérable ; un ver charognard se fiera donc à sa vitesse et à ses nombreux tentacules paralysants pour se protéger tandis qu'il s'occupera de sa proie. Chacun de ses tentacules a une allonge de 60 cm, mais l'on sait qu'il existe de plus gros spécimens.

Trésors : Tanière : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d3×1 000 po (25%), 1d8 pierres précieuses (30%), 1d4 bijoux (20%), 1 épée, armure ou arme diverse (20%).

Ver pourpre

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 1d2
Taille : Grande
Déplacement : 27 m
Classe d'armure : 6
Dés de vie : 15
Attaques : 1 (+1, voir ci-dessous)
Dégâts : 2d12/2d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 30%
Intelligence : Nulle
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 9 / 5 000+20/pv

Les vers pourpres sont énormes, mesurant presque 3 mètres de diamètre et entre 12 et 15 mètres de long. Ils vivent loin sous terre et sont constamment à la recherche de nourriture. Ils sont attirés par les vibrations jusqu'à une distance de 18 mètres. Ces créatures reviennent toujours à leur tanière pour s'y reposer. Pendant ces moments-là, ils rejetteront leurs excréments, qui contiendront tout ce qu'ils n'ont pas pu digérer, métaux et pierres précieuses compris.

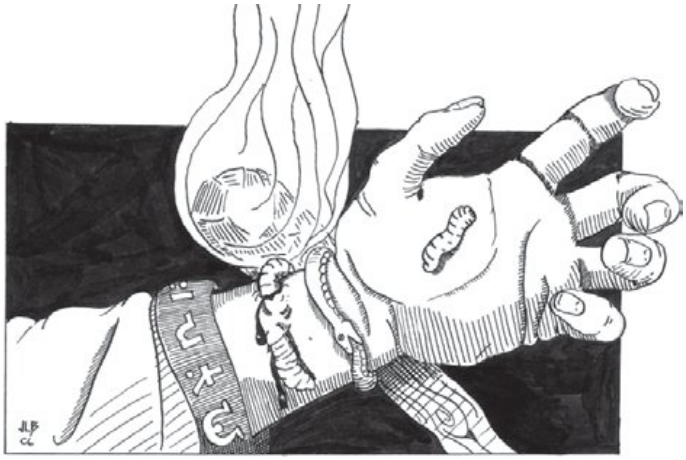
L'attaque principale d'un ver pourpre est sa morsure, qui inflige 2d12 points de dégâts. Si le ver pourpre obtient un résultat naturel de 20 à son jet d'attaque, alors il engloutit sa proie. Si la victime n'est pas secourue, elle mourra au bout de 6 rounds. Afin de se libérer, la victime a également la possibilité de se frayer un passage à l'aide d'une arme. L'intérieur d'un ver pourpre possède une CA 10. Pour chaque round qu'une victime passe à l'intérieur d'un ver pourpre, on soustrait 1 point des dégâts qu'elle inflige au monstre. Ce malus est cumulatif de round en round ; ainsi, au bout de quatre rounds, les dégâts infligés sont pénalisés d'un malus de –4. En plus de sa morsure, un ver pourpre dispose d'un aiguillon empoisonné au bout de sa queue. Toute créature piquée à l'aide de cet aiguillon subit 2d4 points de dégâts et doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas mourir.

Trésors : 1d8×1 000 pc (50%), 1d6×1 000 pa (25%), 1d4×1 000 pe (25%), 1d4×1 000 po (25%), 1d20 pierres précieuses (50%), 1d4 bijoux (20%), 1 épée, armure ou arme diverse (10%).

Ver putride

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 5d4
Taille : Petite
Déplacement : 3 m
Classe d'armure : 9
Dés de vie : 1 pv
Attaques : 0
Dégâts : Nuls
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : Aucune
Intelligence : Nulle

Alignement : Neutre
Niveau/PX : 1 / 5+1/pv



Bien que les vers putrides vivent dans les excréments des animaux et dans d'autres immondices, ils préfèrent consommer des tissus qui sont encore vivants. Dès qu'ils entrent en contact avec un être vivant, les vers putrides commencent à creuser vigoureusement dans son corps. Du feu doit alors être immédiatement appliqué à l'endroit d'un tel contact afin d'empêcher les vers putrides de creuser plus loin. Appliquer une flamme de cette façon inflige 1d6 points de dégâts à chaque fois. S'ils ne sont pas immédiatement arrêtés, les vers putrides mettront entre 1 et 3 tours pour atteindre le cœur de la victime, ce qui la tuera.

Trésors : Aucun.

Vilstrak

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 2d10
Taille : Taille humaine
Déplacement : 27 m
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 1d6 pv
Attaques : 2
Dégâts : 1d4+1/1d4+1
Attaques spéciales : Surprise avec 1-4 (sur un d6)
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Basse
Alignement : Neutre mauvais
Niveau/PX : 1 / 5+1/pv

Les vilstraks ont une peau rocailleuse qui leur permet de se fondre dans leur habitat souterrain, en laissant agir une faculté innée de fusion avec la roche. Ces monstres sont alors indétectables à 75% à une distance supérieure à 6 mètres ; souvent, à cette distance, ils se déplaceront pour attaquer à l'aide de leurs poings massifs.

Ces créatures ont tendance à établir leur tanière dans des cavités de pierre et de terre. Ces tanières sont difficiles d'accès pour tout être qui ne serait pas capable de traverser la terre et la pierre, mais, avec du temps et des efforts, l'ouverture peut être suffisamment élargie pour permettre d'y pénétrer et d'avoir accès au trésor des vilstraks, trésor qui a été collecté sur les cadavres de leurs victimes.

Un vilstrak mesure 1,8 mètre de haut et ressemble à un croisement entre un humain et un insecte ; la consistance de sa peau est celle de la roche. Ses avant-bras sont plus longs de 50% que ceux d'un humain, bien plus massifs et se terminent par deux gros poings.

Trésors : Tanière : 2d6×1 000 pc (30%), 1d6×1 000 pa (30%), 1d6×1 000 pe (10%), 1d6 pierres précieuses (30%), 1d3 bijoux (15%), 1 potion ou parchemin (10%).

Volt

Fréquence : Peu commun
Nbre rencontré : 2d12
Taille : Petite
Déplacement : Lévitation 18 m (AA : niveau II)
Classe d'armure : 3
Dés de vie : 2+1
Attaques : 1
Dégâts : 1d4
Attaques spéciales : Voir ci-dessous
Défenses spéciales : Immunité à l'électricité et à la foudre
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 10%
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Niveau/PX : 2 / 50+3/pv

Les volts sont d'étranges créatures magiques qui attaquent pratiquement tout ce qui s'aventure près de leur tanière. Ils ressemblent à de petites boules de fourrure grise pourvues de deux yeux globuleux et d'une longue queue en forme de fouet et qui grésille d'électricité.

Si l'attaque de la morsure de cette créature réussit, celle-ci s'accroche à sa cible et infligera automatiquement les dégâts normaux de sa morsure (1d4) lors de chaque round ultérieur. Dans le même temps, elle fouettera son ennemi avec sa queue. L'attaque de cette queue délivre une puissante décharge électrique (2d6 points de dégâts). Seules les victimes qui ne portent pas d'armure de métal ont droit à un jet de sauvegarde contre ces dégâts, tandis que toute victime portant une armure métallique sera considérée comme non protégée par son armure (CA 10) vis-à-vis de l'attaque du volt.

En général, les tanières de volts sentent légèrement l'ozone.

Trésors : Aucun.

Vulchelin

Fréquence : Rare
Nbre rencontré : 2d8
Taille : Moyenne
Déplacement : 18 m / vol 9 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 1
Attaques : 1 ou 2
Dégâts : 1d4+1 ou 1d4/1d4
Attaques spéciales : Aucune
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Normale
Dans la tanière : 30%
Intelligence : Basse
Alignement : Chaotique mauvais
Niveau/PX : 1 / 10+1/pv

Les vulchelins forment une race d'oiseaux qui ressemblent à des vautours, mais avec des traits qui font penser à des humains pourvus d'un bec. Les vulchelins ne savent pas très bien voler et préfèrent fondre sur leur proie avec une attaque de serres, puis en se battant à terre avec une séquence d'attaque de morsure/morsure.

L'on peut trouver des vulchelins dans des endroits désolés ou bien sous terre, et l'on sait qu'ils peuvent s'allier avec des harpies ou avec des démons de classe A. Les vulchelins sont attirés par les objets brillants et une fouille minutieuse de leur nid permettra généralement d'y trouver quelques pièces.

Trésors : pc, pa, pe pour 3d6 de chaque (25%), 1d8 po (25%).

Wiverne

Fréquence :	Peu commun
Nbre rencontré :	1d6
Taille :	Grande (9 à 12 mètres de long)
Déplacement :	18 m / vol 72 m (AA : niveau III)
Classe d'armure :	3
Dés de vie :	7+7
Attaques :	2
Dégâts :	1d6/2d8
Attaques spéciales :	Dard empoisonné
Défenses spéciales :	Aucune
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	30%
Intelligence :	Basse
Alignement :	Neutre mauvais
Niveau/PX :	6 / 850+10/pv

Les wivernes sont des cousins éloignés des dragons, extrêmement voraces, mais à l'intellect faible. Elles n'ont pas de pattes antérieures et ne peuvent pas attaquer efficacement avec leurs pattes postérieures. Au combat, les wivernes utilisent leur morsure et leur dard empoisonné. Si un personnage est touché par le dard d'une wiverne, en plus des dégâts normaux, il doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas tomber raide mort.

Trésors : Tanière : 1d10×1 000 pc (5%), 1d12×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d8×1 000 po (25%), 1d12 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (15%), 3 objets magiques + 1 parchemin (25%).

Xorn

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	1d4
Taille :	Moyenne
Déplacement :	27 m
Classe d'armure :	–2
Dés de vie :	7+7
Attaques :	3 griffes, 1 morsure
Dégâts :	1d3/1d3/1d3/6d4
Attaques spéciales :	Surprise avec 1-5 (sur un d6)
Défenses spéciales :	Immunité au feu et au froid, demi-dégâts contre l'électricité, déplacement à travers la pierre
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	40%
Intelligence :	Moyenne
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	7 / 1 350+10/pv

Les xorns sont des créatures bizarres du Plan élémental de la pierre et qui mangent des métaux précieux et d'autres minéraux. Ils une consistance proche de celle de la pierre, ce qui leur accorde une classe d'armure extrêmement bonne, et semblent être constitués de pierre. Les xorns ont un corps en forme de baril, radialement symétrique, et pourvu de trois yeux, de trois bras, de trois jambes courtes et d'une puissante gueule, juchée au sommet du corps de la créature. Son apparence rocheuse accorde au xorn d'excellentes chances de surprendre totalement ses ennemis.

Les xorns sont immunisés aux dégâts basés sur le feu ou sur le froid, et ils ne subissent que la moitié des dégâts normaux de la part des attaques électriques (et aucun dégât s'ils réussissent leur jet de sauvegarde). Un xorn peut nager à travers la pierre, mais il a besoin d'un round de combat complet pour pénétrer dans de la roche solide, moment pendant lequel il ne peut pas attaquer. Un sort de *porte de phase* détruira totalement un xorn qui voyage à travers la roche ou bien qui réajuste sa composition.

Les xorns sont particulièrement vulnérables aux sorts qui affectent la terre et la pierre. Un sort de *glissement de terrain* peut être utilisé pour projeter un xorn de 9 mètres en arrière et pour l'étourdir pendant un round complet. Un sort de *transmutation de pierre en chair* ou de *transmutation de pierre en boue* affaiblira la structure élémentale d'un xorn, augmentant sa classe d'armure jusqu'à une CA 8, et ce tant que la créature ne se concentre pas pendant un round entier pour réajuster sa composition. Quant au sort de *passe-murailles*, il inflige 1d10+10 points de dégâts à un xorn, sans jet de sauvegarde.

Trésors : 1d4×1 000 pc (25%), 1d8×1 000 pa (30%), 1d2×1 000 pe (25%), 2d6×1 000 po (70%), 5d4 pierres précieuses (50%), 1 objet magique divers + 1 potion (60%).

Yéti

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	1d6
Taille :	Grande (2,4 mètres de haut)
Déplacement :	45 m
Classe d'armure :	6
Dés de vie :	4+4
Attaques :	2
Dégâts :	1d6/1d6
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Immunité au froid
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	10%
Intelligence :	Moyenne
Alignement :	Neutre
Niveau/PX :	4 / 435+5/pv

Les yétis sont de grands humanoïdes qui ressemblent vaguement à des gorilles et qui sont couverts d'une épaisse couche de poils blancs ; ils pèsent environ 150 kg. Les yétis ont des pieds et des mains griffus d'assez grande taille ; leurs griffes sont en ivoire. Leur gueule est garnie de dents pointues et ils ont pour réputation d'apprécier grandement le goût de la chair humaine. Les yétis vivent dans des régions de glace et de neige ; généralement, ils vivent donc dans les régions froides du monde, mais également parfois dans des zones montagneuses suffisamment élevées pour rester couvertes de neige pendant toute l'année. En dépit de leur apparence, les yétis ne sont pas albinos : leurs yeux sont soit bleu pâle, soit d'un gris très clair, presque blanc.

Au combat, le yéti attaque à l'aide de ses deux mains griffues ; s'il obtient un résultat naturel de 20 à l'aide de l'une de ces deux attaques, il parvient à saisir son adversaire et à l'étreindre de ses deux bras puissants, infligeant 2d8 points de dégâts supplémentaires (les créatures résistantes au froid ne subissent que 1d8 points de dégâts de la part de cette attaque).

S'il est surpris par un yéti, un aventurier doit effectuer un jet de sauvegarde contre la paralysie. Tout échec à ce jet de sauvegarde signifie que l'aventurier a croisé le regard de la créature par mégarde et qu'il a été frappé d'une terreur intense ; il est alors incapable de se déplacer ou de réagir pendant 3 rounds de combat. Pendant tout ce temps, l'infortunée victime sera frappée deux fois par le yéti et subira deux fois son attaque d'étreinte.

En raison de leur adaptation extrême à la vie dans le froid, les yétis subissent 50% de dégâts de plus de la part des attaques basées sur la chaleur ou sur le feu. Du fait de leur coloration et de leur habitat, les yétis sont pratiquement invisibles tant qu'ils ne sont pas situés à moins de 6 mètres de leur proie, bien que des personnages de niveau élevé aient 10% de chances par niveau de repérer un yéti à une distance de vision normale. Bien que les yétis n'aient aucune utilité à amasser des trésors, ils ont pleinement conscience de leur valeur pour les autres êtres et, pour cette raison, un assortiment hétéroclite de pièces et d'objets de valeur peut être présent dans leurs tanières.

Les tanières des yétis sont généralement habitées par 1 mâle, 1d4 femelles et 1d4+1 petits. Si des petits sont présents, les

femelles se battront jusqu'à la mort pour les protéger, sans avoir besoin de faire de test de moral.

Trésors : Tanière : 1d6×1 000 pc (10%), 1d10×1 000 pa (35%), 1d6×1 000 pe (15%), 1d6×1 000 po (65%), 1d10 pierres précieuses (35%), 2d4 bijoux (30%), 2 objets magiques aléatoires + 2 potions (10%).

CHAPITRE VI : TRESORS

Avec OSRIC, le terme “trésors” englobe les cartes, les pièces, les pierres précieuses, les bijoux et les objets magiques. Dans de nombreux cas, les trésors obtenus viendront des monstres que les personnages auront vaincus (reportez-vous au Chapitre V pour le détail des trésors que chaque créature possède). Cependant, ils peuvent également être trouvés dans d’autres circonstances dans les donjons ; ils seront alors soit gardés par personne (rarement !), soit protégés par un trompe-l’œil ou par un piège.

Ce chapitre contient des systèmes de jeu qui permettent de déterminer des trésors aléatoirement. Le MJ doit utiliser ces systèmes avec prudence et en pensant au résultat, le principe de base étant que tout trésor accordé en récompense reflète la difficulté à l’obtenir — si, par exemple, les dés font en sorte qu’un petit rat maladif ou qu’un kobold présent dans les niveaux supérieurs du donjon possède un trésor d’une valeur inestimable, comme un gros bijou ou un objet magique majeur, alors le MJ doit penser sérieusement à diminuer cette récompense !

Le MJ n’est nullement obligé d’accorder des trésors pour chaque défi que le groupe pourrait relever. Certains monstres, et tout particulièrement les monstres errants, ne devraient posséder absolument aucun trésor ! De même, certains trompe-l’œil et certains pièges ne sont pas forcément associés à une récompense pour le groupe.

Réfléchissez à comment un monstre intelligent protégera ses trésors. En règle générale, des trésors seront portés sur la personne d’une créature si elle peut les utiliser (ou pourrait avoir besoin de les utiliser) à court terme, mais tout trésor dont elle n’a pas une utilité immédiate sera caché quelque part.

Si un trésor trouvé dans un donjon n’est associé à aucune créature en particulier, le tableau suivant pourrait être utilisé pour déterminer sa nature exacte :

d%	Trésor
01-35	1 500 pc par niveau du donjon
36-65	750 pa par niveau du donjon
66-80	250 po par niveau du donjon
81-90	100 pp par niveau du donjon
91-95	1d3 pierres précieuses par niveau du donjon
96-97	1 bijou par niveau du donjon
98-00	1 objet magique (1d2 objets au-delà du niveau 6 du donjon)

(Dans le cas de donjons entièrement générés de façon aléatoire, le tableau des trésors fourni au Chapitre IV doit être utilisé à la place de ce tableau.)

CARTES

Les cartes ne figurent pas dans les tableaux aléatoires parce que le MJ aura besoin de les préparer à l’avance ; elles devraient plutôt faire leur apparition dans des zones spécialement créées par le MJ plutôt que dans des zones créées aléatoirement. Néanmoins, ce sont de précieux trésors pour tout personnage joueur astucieux. Une carte pourrait indiquer l’emplacement d’un trésor situé en-dehors du donjon, devenant ainsi une aventure à part entière — ou elle pourrait ne pas révéler un trésor, mais indiquer l’emplacement de la tanière d’un puissant vampire, ou bien l’emplacement d’un piège particulièrement diabolique, auquel cas elle conserverait toute sa valeur entre les mains du groupe.

Les cartes peuvent être, littéralement, des cartes ou des itinéraires sur lesquels un “X” marque l’endroit indiqué, mais cela n’est pas obligé. Une note qui dit “La baguette a été perdue — je l’ai laissé tomber quelque part dans les égouts” ou bien “Le Bouclier des ombres est sûrement situé au-delà du Portail vert” est une sorte de carte mineure.

PIECES

Les pièces constituent les trésors les plus simples à gérer par le MJ, mais elles doivent néanmoins être placées intelligemment. Avec OSRIC, les pièces sont lourdes et le poids est un inconvénient significatif si les joueurs localisent une somme substantielle en cuivre ou en argent. Le MJ doit s’assurer que les joueurs ont conscience de la force de cet inconvénient.

Dans les niveaux supérieurs d’un donjon, peu de trésors contiendront de l’or sans contenir de l’argent ou du cuivre, ou bien du platine sans or ni argent ; donc, si les dés indiquent un trésor de 500 po au niveau 2 du donjon, le MJ préférera peut-être placer 200 po, 2 000 pa et 10 000 pc à la place. Dans les niveaux les plus profonds d’un donjon, le cuivre et l’argent seront relativement moins fréquents, bien que des joueurs brillants auront déjà probablement pu accumuler d’énormes quantités de ces pièces sur leurs épaules.

Il n’y a aucune raison particulière pour placer des pièces sous la forme d’un compte rond ; si les dés indiquent 6 000 pc, le MJ peut décider, à la place, de placer 5 573 ou 6 281 pièces, par exemple.

Pensez également à ajouter un peu de couleur en introduisant des systèmes monétaires alternatifs, comme des pièces anciennes datant d’un empire désormais éteint et qui ne se convertissent pas avec un ratio de 1:1 avec les types de pièces normales de votre campagne. Dans ce genre de cas, les personnages joueurs devront payer des frais de conversion, peut-être auprès des changeurs locaux.

PIERRES PRECIEUSES

Lorsque le MJ souhaite déterminer la valeur d’une pierre précieuse, il peut utiliser le tableau suivant :

Tableau des pierres précieuses

d%	Valeur (po)	Valeur moyenne (po)	Description
01-30	4d4	10	Pierre ornementale
31-55	2d4×10	50	Pierre semi-précieuse
56-75	4d4×10	100	Pierre fine
76-90	2d4×100	500	Pierre précieuse
91-99	4d4×100	1 000	Gemme
00	2d4×1 000	5 000	Joyau

Modifier la valeur de base d'une pierre précieuse : Le tableau suivant est destiné à aider les MJ à déterminer la valeur précise d'une pierre précieuse lorsque seule sa valeur de base est connue. Relancez uniquement le dé sur un résultat de 1 ou de 0, comme cela est indiqué sur le tableau.

1	Valeur augmentée de 1 catégorie. Relancez le dé et ignorez tout résultat supérieur à 8.*
2	Valeur multipliée par deux.
3	Valeur multipliée par trois.
4-8	Aucun changement à la valeur de base.
9	La valeur de la pierre diminue de 1d4×10%.
0	Valeur diminuée de 1 catégorie. Relancez le dé et ignorez tout résultat égal à 1.**

* Aucune pierre ne peut voir sa valeur augmenter de plus de 7 catégories. Les pierres de 5 000 po ou plus voient leur valeur augmenter selon l'échelle suivante : 5 000 — 10 000 — 25 000 — 50 000 — 100 000 — 250 000 — 500 000 — 1 000 000 (valeur maximale possible).

** Aucune pierre ne peur voir sa valeur diminuer de plus de 5 catégories. Les pierres de 10 po ou moins voient leur valeur diminuer selon l'échelle suivante : 10 — 5 — 1 — 10 pa — 5 pa — 1 pa (valeur minimale absolue).

EXEMPLES DE PIERRES PRECIEUSES, PAR VALEUR

Pierre ornementale : agate xyloïde ; agate œil-de-chat ; agate mousse ; azurite ; quartz bleu ; hématite ; lapis-lazuli ; malachite ; obsidienne ; rhodochrosite ; œil-de-tigre ; turquoise ; perle d'eau douce.

Pierre semi-précieuse : héliotrope ; cornaline ; calcédoine ; chrysoprase ; citrine ; cordiérite ; jaspe ; pierre de lune ; onyx ; péridot ; cristal de roche (cristal clair) ; sardoine ; onyx marbre ; quartz rose ; quartz laiteux ; quartz rutilé ; zircon.

Pierre fine : ambre ; améthyste ; chrysobéryl ; corail ; grenat rouge ; grenat brun-vert ; jade ; jais ; perle blanche ; perle dorée ; perle rose ; perle argentée ; spinelle rouge ; spinelle brun-rouge ; spinelle vert sombre ; tourmaline.

Pierre précieuse : alexandrite ; aigue-marine ; grenat almandin ; perle noire ; spinelle bleu nuit ; topaze jaune d'or.

Gemme : émeraude ; opale blanche ; opale noire ; opale de feu ; saphir bleu ; corindon jaune ambré ; corindon pourpre ; saphir bleu ; saphir noir ; rubis.

Joyau : émeraude pure ; diamant limpide ; diamant jaune ; diamant rose ; diamant brun ; diamant bleu ; hyacinthe.

BIJOUX

Lorsque le MJ souhaite déterminer la nature d'un bijou, il pourra utiliser le tableau suivant. Lancez un d% pour déterminer la *forme* du bijou (pour savoir si les joueurs ont trouvé un gobelet ou un anneau, par exemple) et un d10 pour déterminer sa *composition* (pour savoir s'il est en argent massif ou s'il est en or et incrusté de pierres précieuses, par exemple).

Tableau des bijoux (lancez un d% et un d10)

d%	Objet	Argent (1d10) ×100 po	Argent et or (2d6)×100 po	Or (3d6) ×100 po	Argent et pierres précieuses (5d6)×100 po	Or et pierre précieuses (2d4)×1 000 po	Exceptionnelle (2d6)×1 000 po
01-03	Amulette	1-4	5-7	8-9	10		
04-12	Anneau	1-3	4-6	7-8	9	10	
13-15	Anneau brachial	1-4	5-6	7-8	9	10	
16-17	Anneau d'orteil	1-3	4-6	7-8	9	10	
18-19	Boîte	1-4	5-7	8-9	10		
20-22	Boucle	1-4	5-7	8-9	10		
23-28	Boucle d'oreille	1-3	4-6	7-8	9	10	
29-33	Bracelet	1-3	4-6	7-8	9	10	
34	Bracelet de cheville	1-3	4-6	7-8	9	10	
35-37	Broche	1-3	4-6	7-8	9	10	
38-39	Calice	1-3	4-6	7-8	9	10	
40-41	Chaîne	1-4	5-7	8-9	10		
42-44	Ceinture	1-4	5-6	7-8	9-10		
45-49	Collier	1-3	4-6	7-8	9	10	
50	Couronne	1	2	3	4	5-7	8-10
51-53	Couteau	1-4	5-7	8-9	10		
54-55	Diadème	1-3	4-6	7-8	9	10	
56-58	Echarpe	1-4	5-7	8-9	10		
59-62	Epingle	1-3	4-6	7-8	9	10	
63-64	Fermoir	1-4	5-6	7-8	9-10		
65-67	Gobelet	1-3	4-6	7-8	9	10	
68-69	Idole	1-2	3-4	5-7	8-9	10	
70-71	Médaille	1-4	5-7	8-10			
72-75	Médaillon	1-3	4-6	7-9	10		
76	Orbe	1	2	3	4-5	6-8	9-10
77-79	Peigne	1-3	4-6	7-8	9	10	
80-83	Pendentif	1-3	4-6	7-8	9	10	
84-85	Petite couronne	1	2	3-4	5-8	9	10
86-88	Poignée d'arme	1-3	4-6	7-8	9	10	
89-92	Sautoir	1-3	4-5	6-7	8-9	10	
93-96	Sceau	1-4	5-7	8-9	10		
97	Sceptre	1	2	3	4-5	6-8	9-10
98-99	Statuette	1-3	4-6	7-8	9	10	
00	Tiare	1-3	4-6	7-8	9	10	

Note : La description de l'objet comme étant en "argent", en "or", etc. n'est qu'une indication ; le MJ doit interpréter cette description pour représenter une large catégorie de valeurs plutôt que la composition littérale de l'objet. Ainsi, un objet en or pourrait être en fait un filigrane en argent de grande qualité, un objet en ivoire, voire même un objet en bronze émaillé de superbe qualité. La qualité "exceptionnelle" peut vouloir dire que l'objet est fabriqué en platine, en mithril ou dans toute autre substance extrêmement rare et précieuse, ou bien elle peut signifier que l'objet est un exemplaire particulièrement exceptionnel de bijou en or incrusté de pierres précieuses.

Evaluer la valeur d'un bijou est une compétence complexe et difficile. Souvent, ce sont les gnomes qui ont l'œil le mieux exercé pour de telles affaires, bien que les voleurs, les assassins et les nains puissent également essayer d'effectuer une estimation. Le MJ doit laisser la possibilité (en fonction des circonstances) qu'un personnage puisse sérieusement sous-estimer ou surestimer la valeur d'un objet. Par exemple, un voleur gnome qui évaluerait la valeur d'un anneau en argent pourrait avoir 99 chances sur 100 de le faire avec précision, mais un guerrier nain qui évaluerait un orbe exceptionnel ne pourrait avoir que 25% de chances de le faire avec exactitude.

Si les joueurs évaluent mal la valeur d'un bijou, il y a fort à parier qu'ils seront escroqués lorsqu'ils tenteront de le revendre.

TABLEAUX DES OBJETS MAGIQUES

La détermination aléatoire des objets magiques doit être soumise au jugement et à la discrétion du MJ. Lors de l'utilisation des tableaux des trésors, les résultats de dés chanceux (ou très malchanceux) ne doivent pas déséquilibrer le jeu : le MJ doit s'assurer que la puissance du groupe reste proportionnelle à leur niveau d'expérience.

d20	Résultat
01-03	Armures et boucliers
04-06	Objets magiques divers
07-09	Armes diverses
10-13	Potions
14	Anneaux
15	Baguettes, bâtons et bâtonnets
16-18	Parchemins
19-20	Epées

Tableau n°1 des armures et des boucliers : forme

d20	Résultat
01	Crevice
02-04	Cotte de mailles (10% d'être d'origine elfique)
05-06	Armure de cuir
07-09	Armure à plaques
10	Armure annelée
11-12	Clibanion
13-14	Armure d'écailles
15	Armure de cuir cloutée
16-20	Bouclier

Tableau n°2 des armures et des boucliers : propriétés

d20	Résultat
01-10	+1
11-15	+2
16	+3
17	+4 (65%) / +5 (35%)
18	Objet maudit
19-20	Objet spécial

Tableau n°1 des armes diverses : forme

d20	Résultat
01	Arc (50%) / arbalète (50%)
02	Carreau
03	Cimeterre
04-07	Dague
08	Fléau
09-11	Flèche
12-13	Hache
14	Javelot
15	Lance
16	Marteau
17-18	Masse
19	Pic (33%) / étoile du matin (33%) / arme d'hast (34%)
20	Trident (50%) / fronde (50%)

Tableau n°2 des armes diverses : propriétés

d20	Résultat
01-10	+1
11-15	+2
16	+3
17	+4 (65%) / +5 (35%)
18	Objet maudit
19-20	Objet spécial

Tableau n°1 des potions : propriétés

d20	Résultat
01	Contrôle des animaux (50%) / clairaudience (50%)
02	Clairvoyance (50%) / escalade (50%)
03	Objet maudit (50%) / potion d'illusion (50%)
04	Diminution (65%) / contrôle des dragons (35%)
05	E.S.P.
06	Extra-guérison (35%) / résistance au feu (65%)
07	Vol (50%) / forme gazeuse (50%)
08	Contrôle des géants (50%) / force de géant (50%)
09	Croissance
10	Guérison
11	Héroïsme (50%) / contrôle des humains (50%)
12	Invisibilité (50%) / invulnérabilité (50%)
13	Lévitation (50%) / longévité (50%)
14	Huile éthérée (50%) / huile d'insaisissabilité (50%)
15	Philtre d'amour (50%) / philtre de persuasion (50%)
16	Contrôle des plantes (65%) / métamorphose (35%)
17	Rapidité (50%) / super-héroïsme (50%)
18	Eau douce
19	Chercheur de trésors (75%) / contrôle des morts-vivants (25%)
20	Respiration aquatique

Tableau n°1 des anneaux : propriétés

d20	Résultat
01	Charisme
02-03	Feuille morte
04	Résistance au feu
05	Liberté d'action
06	Invocation de génie
07	Invisibilité
08-12	Protection
13	Régénération (25%) / sorts (75%)
14	Renvoi des sorts
15	Nage
16	Télékinésie (50%) / triple souhait (50%)
17	Chaleur constante
18-19	Marche sur l'onde
20	Arcanes

Déterminez l'apparence, la valeur apparente (en po) et la pierre précieuse (éventuelle) de l'anneau en utilisant le tableau des bijoux.

Tableau n°1 des baguettes, bâtons et bâtonnets : propriétés

d20	Résultat
01	Bâtonnet d'absorption
02-03	Bâtonnet d'oblitération
04	Bâtonnet de fascination (25%) / bâtonnet des seigneurs de la guerre (50%) / Bâtonnet de résurrection (25%)
05	Bâtonnet de suzeraineté (50%) / bâtonnet de contrecoup (50%)
06	Bâton de contrainte (50%) / bâton de guérison (50%)
07	Bâton de surpuissance (25%) / bâton du serpent (75%)
08	Bâton de flétrissement (75%) / bâton des arcanes (25%)
09	Baguette de détection de la magie
10	Baguette de détection des minéraux et des métaux
11	Baguette de détection des pièges et des portes secrètes
12	Baguette de détection des ennemis
13	Baguette d'effroi (50%) / baguette de feu (50%)
14	Baguette de glace (50%) / baguette de lumière (50%)
15	Baguette d'illusion (50%) / baguette de foudre (50%)
16	Baguette de projectiles magiques
17	Baguette d'annulation
18	Baguette de paralysie
19	Baguette de métamorphose
20	Baguette d'invocation (50%) / baguette merveilleuse (50%)

Tableau n°1 des parchemins : type

d20	Résultat
01-12	Sort
13-19	Parchemin de protection
20	Parchemin maudit

Tableau n°2 des parchemins : sorts

d20	Résultat
01-03	Clerc
04-05	Druide
06-07	Illusionniste
08-20	Magicien

Tableau n°3 des parchemins : parchemins de protection

d20	Résultat
01-03	Démons
04-06	Diables
07-09	Elémentaux
10-11	Lycanthropes
12-14	Magie
15-16	Morts-vivants
17-18	Pétrification
19-20	Possession

Tableau n°1 des épées : forme

d20	Résultat
01	Epée bâtarde (80%) / épée à deux mains (20%)
02	Epée courte (80%) / cimeterre (20%)
03-06	Epée large
07-20	Epée longue

Tableau n°2 des épées : propriétés

d20	Résultat
01-10	+1
11-15	+2
16	+3
17	+4 (65%) / +5 (35%)
18	Objet maudit
19-20	Objet spécial

Epées magiques spéciales

d%	Résultat
01-02	Epée acérée
03-18	Epée de bonne fortune
19-23	Epée dansante
24-33	Epée défensive
34-38	Epée de givre
39	Epée hémorragique
40-44	Epée des neuf vies
45-49	Epée sainte
50-54	Epée tueuse de créatures magiques
55-59	Epée tueuse de dragons
60-69	Epée tueuse de géants
70-74	Epée tueuse de métamorphes
75-78	Epée tueuse de reptiles
79-83	Epée tueuse de trolls
84-93	Lame de feu
94-98	Lame vampirique
99	Lame vorpale
00	Epée insolite

Armes magiques diverses spéciales

d%	Résultat
01-10	Arbalète de distance
11-25	Arbalète de précision
26-35	Arbalète de rapidité
36-45	Dague venimeuse
46-50	Flèche mortelle
51-60	Fronde du halfelin
61-70	Hache de jet
71-80	Marteau des nains
81-85	Masse sainte
86-00	Trident/fourche

Tableau principal des objets magiques divers

d%	Résultat
01-50	Tableau I : objets communs
51-70	Tableau II : objets moins communs
71-90	Tableau III : objets peu communs
91-99	Tableau IV : objets rares
00	Effectuez deux jets sur ce tableau, en ignorant ce résultat

Tableau I : objets magiques divers communs

d%	Résultat
01	Bottes d'elfe
02	Chapelet de prières[1]
03	Chaussons d'araignée
04	Cierge d'invocation
05	Corde d'escalade
06	Encens de méditation (1d4+1 cônes)
07	Javelot du rapace
08	Lance du tonnerre
09	Poudre d'apparition
10	Poudre de disparition
11	Scarabée de protection
12-13	Amulette d'armure naturelle
14-15	Broche de défense
16-17	Charme antipoison
18-19	Cor du Valhalla[2]
20-21	Couvre-chef de déguisement
22-23	Livre magique
24-25	Phylactère du croyant
26-27	Robe de mimétisme
28-30	Baume fortifiant
31-33	Cape d'elfe
34-36	Flûte d'Hameln
37-39	Gilet d'évasion
40-42	Robe du camelot
43-46	Cape de vol
47-55	Cape de résistance
56-65	Plume magique[3]

d%	Résultat
66-75	Statuette merveilleuse*
76-00	Bracelets d'armure**

¹ Lancez 1d6 : 1-4 = chapelet, 5 = chapelet mineur, 6 = chapelet majeur

² Lancez 1d4 : 1 = Argent, 2 = Airain, 3 = Bronze, 4 = Fer

³ Lancez 1d6 : 1 = ancre, 2 = arbre, 3 = bateau cygne, 4 = éventail, 5 = fouet, 6 = oiseau

* Lancez 1d10 : 1 = chèvres d'ivoire, 2 = chien d'onyx, 3 = corbeau d'argent, 4 = destrier d'obsidienne, 5 = éléphant de marbre, 6 = griffon de bronze, 7 = hibou de chrysolite, 8 = lions d'or, 9 = mouche d'ébène, 10 = relancez le dé en ignorant ce résultat.

** Lancez un d% : 01-35 = +1, 36-60 = +2, 61-75 = +3, 76-85 = +4, 86-91 = +5, 92-96 = +6, 97-99 = +7, 00 = +8

Tableau II : objets magiques divers moins communs

d%	Résultat
01	Anneaux de transport
02	Brasero de contrôle des élémentaux de feu
03	Cape de prestidigitateur
04	Cape de la raie Manta
05	Carafe intarissable
06	Charme de bonne santé
07	Collier d'adaptation
08	Elixir de nage
09	Fers à cheval de rapidité
10	Flèche d'orientation
11	Flûte de hantise
12	Gants antiprojectiles
13	Gants de nage et d'escalade
14	Lunettes de nyctalope
15	Onguent d'intemporalité
16	Orbe des tempêtes
17	Poudre dessicative
18	Robe osseuse
19-20	Amulette d'antidétection
21-22	Bottes de rapidité
23-24	Bottes de sept lieues
25-26	Bracelets d'archer mineurs
27-28	Cape de la chauve-souris
29-30	Cape de moindre déplacement
31-32	Charme de coagulation
33-34	Cheval de pierre
35-36	Cierge de vérité
37-38	Collier à boules de feu[1]
39-40	Conque des tritons
41-42	Corde d'enchevêtrement
43-44	Crâne des ténèbres
45-46	Cuillère magique
47-48	Elixir de vérité
49-50	Elixir de vision
51-52	Eventail enchanté
53-54	Gant de rangement
55-56	Phylactère d'ascendant sur les morts-vivants
57-58	Pierre d'alerte
59-60	Poudre de dissimulation des traces
61-62	Solvant universel
63-65	Balai volant
66-68	Bottes de lévitation
69-71	Boule de cristal
72-74	Casque d'action sous-marine
75-77	Casque de compréhension des langues et de lecture de la magie
78-80	Corne de brume
81-83	Elixir de discrétion instinctive
84-86	Elixir de souffle enflammé
87-89	Flacon d'air pur
90-92	Harpe de suggestion
93-95	Havresac magique
96-98	Sac sans fond[2]
99	Effectuez deux jets sur le Tableau I
00	Effectuez deux jets, en ignorant les résultats supérieurs à 98

¹ Lancez 1d8 : 1 = Type I, 2 = Type II, et ainsi de suite. Sur un résultat égal à 8, relancez le dé. Sur un second résultat égal à 8, tirez au hasard un autre objet.

² Lancez 1d4 : 1 = Type I, 2 = Type II, 3 = Type III, 4 = Type IV

Tableau III : objets magiques divers peu communs

d%	Résultat
01	Amulette de Constitution
02	Amulette des plans
03	Bandeau d'Intelligence
04	Bille de force
05	Bottes des terres gelées
06	Bourse prolifique d'Ahmek
07	Bracelet d'assistance
08	Bracelets d'archer majeurs
09	Broche antigolems
10	Buvard à imperfections
11	Cape de l'araignée
12	Cape de Charisme
13	Cape de déplacement
14	Cape éthérée
15	Carillon d'interruption
16	Carillon d'ouverture
17	Carquois magique
18	Cartes fantasmagoriques
19	Casque de télépathie
20	Chaînes dimensionnelles
21	Colle universelle
22	Cor du bien/du mal
23	Cube de force
24	Cube des plans
25	Cube de résistance au froid
26	Echarpe de la foi
27	Echarpe de résistance à la magie
28	Encensoir de contrôle des élémentaux d'air
29	Fers à cheval du zéphyr
30	Fiole d'abondance
31	Flasque de fer
32	Flûte à bruitages
33	Flûte de douleur
34	Forteresse instantanée
35	Fourreau d'affûtage
36	Gantelet de rouille
37	Gantelets de puissance d'ogre
38	Gants de Dextérité
39	Gemme élémentale[3]
40	Jarre d'alchimie
41	Jatte de contrôle des élémentaux d'eau
42	Lanterne révélatrice
43	Liens mystiques de capture
44	Lunettes grossissantes
45	Lustre argenté
46	Masque de la camarde
47	Médaillon des pensées
48	Médaillon de Sagesse
49	Onguent des roches
50	Perle des sirènes
51	Perle de thaumaturgie
52	Pierre de contrôle des élémentaux de terre
53	Pierre porte-bonheur
54	Pigments merveilleux (1d4 pots)
55	Poudre d'illusion
56	Puits des mondes
57	Robe de druide
58	Robe étoilée
59	Sac à malices[1]
60	Serre-tête de lumière destructrice
61	Serre-tête de persuasion
62	Submersible du homard
63	Tapis volant[2]
64	Timbales de panique
65	Yeux de lynx
66-75	Effectuez deux jets sur le Tableau I
76-85	Effectuez un jet sur le Tableau I et un jet sur le Tableau II
86-95	Effectuez deux jets sur le Tableau II
96-99	Relancez les dés en ignorant les résultats supérieurs à 65, effectuez un jet sur le Tableau II
00	Effectuez deux jets, en ignorant les résultats supérieurs à 65

[1] Lancez 1d6 : 1-2 = gris, 3-4 = rouille, 5-6 = ocre

[2] Lancez 1d6 : 1-2 = 1,5 × 1,5 m, 3-4 = 1,5 × 3 m, 5-6 = 3 × 3 m

[3] Lancez 1d4 : 1 = claire, 2 = brune, 3 = rouge vif, 4 = turquoise

Tableau IV : objets magiques divers rares

d%	Résultat
01	Bottes de téléportation
02	Urne du mauvais génie
03-04	Amulette de poings puissants
05-06	Amulette de protection spirituelle
07-08	Bateau pliant
09-10	Bottes ailées
11-12	Broche d'instigation
13-14	Casque de mille feux
15-16	Casque de téléportation
17-18	Ceinture des nains
19-20	Ceinturon de force de géant
21-22	Cor de dévastation
23-24	Cor de dévastation majeur
25-26	Gemme d'illumination
27-28	Gemme de vision
29-30	Huile de famine
31-32	Lyre de bâtisseur
33-34	Maillet des titans
35-36	Manuel de coordination physique
37-38	Manuel du golem
39-40	Manuel de remise en forme
41-42	Manuel de vitalité
43-44	Miroir d'emprisonnement
45-46	Miroir d'opposition
47-48	Miroir de révélation
49-50	Pierres ioun[1]
51-52	Pioche des titans
53-54	Puits portable
55-56	Robe d'archimage
57-58	Robe prismatique
59-60	Robe de vision totale
61-62	Serre-tête de lumière dévastatrice
63-64	Suaire de désintégration
65-66	Traité d'autorité et d'influence
67-68	Traité de compréhension
69-70	Traité de perspicacité
71-72	Urne fumigène
73-74	Volume sagace
75-76	Yeux d'anathème
77-78	Yeux de charme
79-80	Yeux de pétrification
81-85	Effectuez deux jets sur le Tableau III
86-90	Relancez les dés et tirez au hasard une arme magique diverse
91-95	Relancez les dés et tirez au hasard une épée magique
96-00	Effectuez un jet sur le Tableau des objets maudits[2]

[1] Consultez le Sous-tableau IV-A : pierres ioun

[2] Utilisez le tableau des Objets maudits spécifiques ou bien créez votre propre objet maudit en utilisation la section "Objets maudits" des règles.

Sous-tableau IV-A : pierres ioun

d%	Résultat
01-06	Fuseau translucide
07-12	Prisme rose laiteux
13-18	Sphère rouge sang
19-24	Sphère bleu incandescent
25-30	Rhombe bleu pâle
31-36	Rhombe rose vif
37-42	Sphère rose et verte
43-48	Sphère rouge et bleue
49-54	Rhombe bleu nuit
55-60	Prisme violet vif
61-66	Fuseau irisé
67-72	Ellipsoïde lavande
73-77	Fuseau blanc laiteux
78-83	Prisme vert pâle
84-89	Prisme orange
90-96	Ellipsoïde vert et lavande
97-99	Relancez deux fois les dés, en ignorant les résultats supérieurs à 96
00	Relancez trois fois les dés, en ignorant les résultats supérieurs à 96

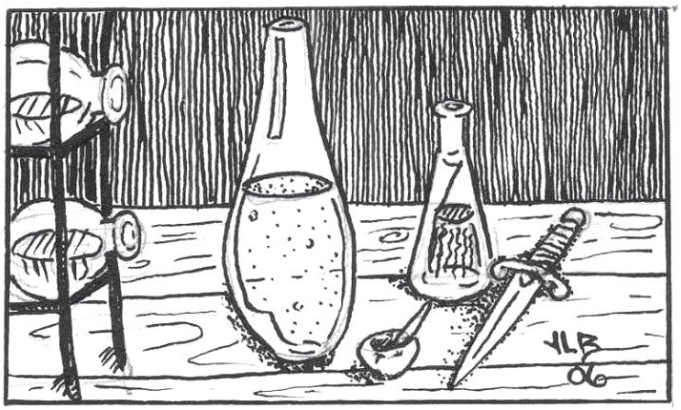
Note : De nombreux objets magiques ne peuvent pas être utilisés par tout le monde. Lorsque c'est le cas, les classes de personnage sont énumérées sous forme abrégée à l'intérieur de la description de l'objet. La notation suivante est utilisée : **Objet (classes)**, avec, dans les "classes", "A" pour "assassin", "C" pour "clerc", "D" pour "druide", "G" pour "guerrier", "I" pour "illusionniste", "M" pour "magicien", "P" pour "paladin", "R" pour "rôdeur" et "V" pour "voleur".

POTIONS

Bien que l'on puisse trouver des potions dans toutes sortes de récipients, y compris des flasques en verre, en céramique ou en métal, la plupart des potions ne contiennent qu'une seule dose et celle-ci permet de provoquer les effets de cette potion en particulier chez un seul individu. La plupart des potions ne portent aucune étiquette et nécessitent donc qu'une petite quantité de leur contenu soit humé ou goûté afin d'essayer d'identifier le type de la potion. Mais l'erreur reste possible et des potions du même type n'ont pas toujours le même arôme ou le même goût, en fonction de la méthode de leur fabrication.

La règle normale veut que les potions fassent effet 1d4+1 segments après leur absorption et que leurs effets durent 1d4 tours. Ce principe est supplanté par la description de chaque potion spécifique lorsque cette description précise d'autres durées. Normalement, les potions peuvent être consommées par demi-doses, de telle sorte que la potion soit consommée à moitié et qu'elle agisse pour une demi-durée.

La création des potions nécessite les efforts conjoints des magiciens et des alchimistes, à moins que le magicien ne soit de niveau 12 ou plus. Ils doivent, à un moment ou à un autre, se procurer un échantillon de la potion à créer afin d'apprendre la formule de cette potion en particulier.



MELANGER DES POTIONS

Les potions magiques emmagasinent une vaste quantité d'énergie thaumaturgique et, comme pourra le confirmer n'importe quel alchimiste ou magicien, elles nécessitent beaucoup de préparation méticuleuse. Tout mélange aléatoire de potions peut avoir des conséquences imprévisibles et seuls les imbéciles ou ceux qui sont prêts à tout oseront faire une telle chose. Un mélange de deux potions ou plus se produit lorsque le liquide d'une potion est mélangé avec celui d'une autre potion ou bien lorsqu'une potion est consommée alors qu'une potion préalablement consommée continue de faire effet. Celui-là constitue un mélange externe, tandis que celui-ci est un mélange interne.

Un ensemble de règles permettant de gérer ces situations vous sont présentées ici, à l'usage du MJ. Un arbitre particulièrement industrieux pourrait souhaiter dresser une matrice complète des effets à utiliser chaque fois qu'une potion est mélangée avec une autre. Bien que cela puisse être utile, ce genre de matrice devrait être mis à jour à chaque fois qu'une nouvelle potion est introduite dans le jeu. De plus, les différentes formulations d'une potion ne sont pas prises en compte dans une telle matrice. OSRIC utilise un ensemble de règles et un tableau aléatoire pour parvenir à un résultat similaire, mais au prix d'efforts bien moindres ; ces règles vous sont présentées ci-dessous :

Mélanger une *potion de clairaudience* ou de *clairvoyance* avec n'importe quelle autre potion *étourdira* pendant 1d4 jours toute personne qui boira la potion, à cause de la surcharge sensorielle massive résultant de l'arrivée de données télépathiques incontrôlées. L'individu affecté devra être observé de près pendant toute cette période, afin de l'empêcher de se nuire à lui-même ou à autrui. Un mélange dont l'un des ingrédients est une *potion de longévité* agira comme un sort de *ralentissement* sur le buveur, et ce pour une durée de 1 heure. Un mélange à base de *potion de métamorphose* produit toujours un poison extrêmement toxique et toute personne qui l'ingère doit effectuer un jet de sauvegarde à –4 pour ne pas mourir. Une *potion d'illusion* mélangée avec n'importe quelle potion produira toujours une *potion d'illusion*. Ainsi, une *potion d'illusion* mélangée avec une *potion d'invisibilité* fera croire au buveur qu'il est réellement invisible, même si on lui prouve de façon évidente le contraire.

Tableau des résultats des mélanges de potions

d%	Résultat
01	Explosion thaumaturgique ! Une libération catastrophique d'énergies magiques se produit. Cette décharge énergétique massive inflige 6d10 points de dégâts internes et 1d10 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent à moins de 3 mètres du buveur. Si le mélange est externe, toutes les personnes situées à moins de 3 mètres de l'épicentre de l'explosion reçoivent 4d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde.
02-03	Dans le cas d'un mélange interne, le résultat est un poison provoquant une mort instantanée, sans jet de sauvegarde. Un mélange externe crée un nuage empoisonné de 3 mètres de diamètre ; toute créature prise dans le nuage doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas mourir.
04-07	Il en résulte un étrange breuvage et le buveur tombe malade, perdant 1d4 points de Force et 1d4 points de Dextérité pour une durée de 4d6 rounds, sans jet de sauvegarde. L'une des potions est totalement annulée, tandis que l'autre (déterminée aléatoirement) agit à 50% de sa force et de sa durée.
08-12	Les potions s'annulent mutuellement.
13-20	L'une des potions est annulée, tandis que l'autre (déterminée aléatoirement) agit à 50% de sa force et de sa durée.
21-30	Les deux potions agissent, mais seulement à 50% de leur force et de leur durée.
31-90	Mélange réussi : les deux potions agissent normalement.
91-99	Succès extraordinaire : l'une des deux potions (déterminée aléatoirement) agit à 150% de sa force et de sa durée, tandis que l'autre potion est annulée.
00	Succès spectaculaire ! L'une des potions absorbées (déterminée aléatoirement) confère ses effets de façon permanente. Bien entendu, cela n'est pas forcément toujours une bonne chose ! Pensez, par exemple, aux effets d'une *potion de forme gazeuse* permanente.

Chercheur de trésors (tous) : Pendant 5d4 rounds, le buveur de cette potion peut ressentir la présence de tout trésor situé à moins de 72 mètres, pourvu qu'il contienne des métaux précieux ou des pierres précieuses. Pour pouvoir être détecté, la valeur totale du trésor doit égaler ou dépasser toute combinaison de 50 po ou de 100 pierres précieuses. Tout métal précieux qui satisfait à cette valeur en quantité est détectable, et toutes les pierres précieuses, y compris celles qui sont incrustées dans des bijoux, sont détectables. Bien que la direction du trésor détecté soit ressentie, la distance précise ne l'est pas. Aucune barrière physique n'empêchera cette détection, sauf le plomb ou d'éventuelles protections magiques.

Clairaudience (tous) : Cette potion agit pendant 2 tours et accorde au buveur la faculté magique d'entendre les sons comme avec le sort de magicien (de niveau 3) du même nom. Cependant, cette potion est plus puissante car elle permet d'entendre des sons dans un rayon de 9 mètres autour de l'endroit qui est scruté à distance.

Clairvoyance (tous) : Cette potion agit pendant 1 tour et accorde au buveur la faculté magique de *clairvoyance*, comme avec le sort de magicien de niveau 3. A la différence du sort, cette potion permet de voir dans un rayon de 9 mètres autour de l'endroit qui est scruté à distance.

Contrôle des animaux (tous) : Toute personne buvant cette potion obtient la faculté d'établir le contact, de comprendre et de manipuler les émotions d'un type spécifique d'animal. Le type d'animal concerné est déterminé à l'aide d'un jet de dé (voir ci-dessous) et le nombre d'animaux affectés dépend de la taille des animaux. Les tailles et les quantités génériques suivantes s'appliquent : 5d4 animaux de la taille d'un loup, tout au plus ; 3d4 animaux de taille humaine, tout au plus ; 1d4 animaux pesant jusqu'à 500 kg.

d20	Résultat
1-4	Oiseaux
5-7	Poissons
8-11	Mammifères, marsupiaux compris
12-13	Mammifères et oiseaux
14-17	Amphibiens et reptiles
18-19	Amphibiens, reptiles et poissons
20	Toutes les catégories précitées

Veuillez noter qu'à moins que le buveur de cette potion ne dispose d'une autre méthode lui permettant de communiquer directement avec les animaux influencés grâce à cette potion, seules leurs émotions générales ou leurs penchants peuvent être manipulés. Les humanoïdes ne sont pas affectés par cette potion et toute créature dotée d'une intelligence basse (5) ou supérieure aura droit à un jet de sauvegarde pour résister à ses effets.

Contrôle des dragons (tous) : Boire cette potion accorde à son buveur un pouvoir équivalent à celui de *charme-monstres* vis-à-vis d'un dragon dont le type est déterminé à l'aide du tableau situé ci-dessous. Chaque potion n'affecte qu'un seul type de dragon, à moins que le contraire ne soit indiqué. Le buveur est capable de contrôler un dragon situé à moins de 18 m et pour une durée de 5d4 rounds. Faites un jet de dé sur le tableau suivant pour connaître le type spécifique de la *potion de contrôle des dragons* :

d20	Résultat
1-2	Contrôle des dragons d'airain
3	Contrôle des dragons d'argent
4-5	Contrôle des dragons blancs
6-7	Contrôle des dragons bleus
8	Contrôle des dragons de bronze
9-10	Contrôle des dragons de cuivre
11-12	Contrôle des dragons noirs
13	Contrôle des dragons d'or
14	Contrôle des dragons rouges
15-17	Contrôle des dragons verts
18-19	Tous les dragons mauvais (blancs, bleus, noirs, rouges, verts)
20	Tous les dragons bons (airain, argent, bronze, cuivre, or)

Contrôle des géants (tous) : Lorsque cette potion est bue, le buveur devient capable de contrôler jusqu'à deux géants pendant 5d6 rounds, de la même façon qu'avec le sort *charme-monstres*. Un jet de sauvegarde est accordé, mais si un seul géant est affecté, un malus de –4 est imposé à son jet de sauvegarde. Si deux géants sont affectés, ils effectuent chacun leur jet de sauvegarde avec un bonus de +2. Chaque *potion de*

contrôle des géants n'affecte qu'un seul type de géant. Consultez le tableau suivant :

d20	Résultat
1-5	Géants des collines
6-9	Géants du feu
10-13	Géants du givre
14-15	Géants des nuées
16-19	Géants des pierres
20	Géants des tempêtes

Contrôle des humains (tous) : Une fois avalée, cette potion accorde à son buveur la faculté magique de *charme-personnes* pour une durée de 5d6 rounds. De nombreuses espèces d'humanoïdes, de demi-humains et d'humains peuvent être affectées par cette potion (voir tableau ci-dessous) et jusqu'à 32 dés de vie/niveaux de ces êtres sont affectés. Seuls les dés de vie entiers sont pris en compte lors du calcul du nombre d'individus affectés et donc tous les bonus de points de vie sont ignorés (3+1 et 4+2 comptent pour 3 et 4, respectivement). Pour chaque potion, le type spécifique d'être affecté est déterminé à l'aide du tableau suivant :

d20	Résultat
1-2	Demi-orques
3-4	Elfes et demi-elfes
5	Elfes, demi-elfes et humains
6-7	Gnomes
8-9	Halfelins
10-15	Humains
16-17	Nains
18-20	Autres humanoïdes (orques, gnolls, gobelins, etc.)

Contrôle des morts-vivants (tous) : Normalement, les morts-vivants sont immunisés aux *charmes*. Cependant, lorsque cette potion est ingurgitée, elle accorde à son buveur la faculté de charmer les morts-vivants (qu'ils soient intelligents ou non) comme avec le sort *charme-personnes*. Seuls les morts-vivants intelligents ont droit à un jet de sauvegarde contre la magie, mais avec un malus de –2. Un total de 16 dés de vie de morts-vivants peut être influencé. Tous les dés de vie sont arrondis à l'inférieur (5+2 dés de vie comptent pour 5 dés de vie, par exemple). Les effets de cette potion durent 5d4 rounds. Chaque *potion de contrôle des morts-vivants* n'affecte qu'un seul type de morts-vivants, déterminé à l'aide du tableau suivant :

d10	Morts-vivants affectés
1	Ames-en-peine
2	Blêmes
3	Fantômes
4	Goules
5	Nécrophages
6	Ombres
7	Spectres
8	Squelettes
9	Vampires
10	Zombis

Contrôle des plantes (tous) : Le consommateur d'une *potion de contrôle des plantes* devient capable de contrôler les plantes et les créatures végétales (y compris les thallophytes et les moisissures) à l'intérieur d'une zone carrée de 6 mètres de côté, jusqu'à une distance de 27 mètres. Cette faculté dure 5d4 rounds. Les plantes et les créatures végétales obéiront aux ordres au mieux de leurs facultés. Par exemple, des plantes grimpantes peuvent être contrôlées pour qu'elles s'enroulent autour de leurs cibles, et des plantes intelligentes peuvent recevoir des ordres. Cependant, les êtres végétaux intelligents (intelligence de 5 ou plus) bénéficient d'un jet de sauvegarde contre la magie pour résister aux effets de la potion. A l'instar des autres facultés de *charme*, on ne peut pas contrôler directement une créature végétale intelligente pour qu'elle se nuise à elle-même.

Croissance (tous) : La taille du consommateur de cette potion augmente d'un maximum de 7,2 mètres supplémentaires. Cette potion peut être bue par quarts de dose, de sorte que chaque quart de dose bu augmente la taille de 1,8 mètre. Veuillez noter que la personne agrandie gagne suffisamment de force pour se déplacer normalement, mais que la force ainsi obtenue ne change rien à ses aptitudes au combat. Cependant, sa vitesse de déplacement augmente pour atteindre celle d'un géant de taille équivalente.

Diminution (tous) : Cette potion dure 1d4+7 tours. Lorsqu'il boit cette potion, le personnage et tout ce qu'il porte seront réduit à 5% de leur taille d'origine. Si seulement la moitié de la potion est consommée, elle diminuera la taille du buveur de 50% seulement de sa taille d'origine.

Eau douce (tous) : Ce liquide doux peut être utilisé pour purifier de l'eau (y compris pour transformer de l'eau salée en eau douce) ou bien pour transformer des poisons, de l'acide, etc. en liquide potable. En outre, de l'*eau douce* détruira d'autres potions. Pour la plupart des liquides, cette potion affectera jusqu'à 2 700 m³ (2 700 000 litres). Cependant, seuls 27 m³ (27 000 litres) d'acide peuvent être neutralisés. Les effets de l'*eau douce* sont permanents et, une fois traité, un liquide résistera à la pollution ou à la contamination pendant 5d4 rounds, après quoi il pourra de nouveau être contaminé.

Escalade (tous) : Les effets de cette potion durent pendant 1 tour + 5d4 rounds. Pendant cette durée, elle accorde à son consommateur la faculté de grimper comme un voleur possédant une compétence de 99% (un résultat de 00 indiquera un échec). Cependant, les chances d'échec augmentent de 1% par tranche de 1 000 po (50 kg) de poids porté. De plus, le type d'armure porté influencera la compétence d'escalade en diminuant les chances de succès du pourcentage indiqué ci-dessous :

–1% N'importe quel type d'armure magique
–1% Armure de cuir cloutée
–2% Armure annelée
–4% Armure d'écailles
–7% Cotte de mailles
–8% Clibanion ou crevice
–10% Armure à plaques

E.S.P. (tous) : Cette potion accorde une faculté magique équivalente au sort de magicien *E.S.P.* pour une durée de 5d8 rounds.

Extra-guérison (tous) : Boire la totalité de cette potion fait regagner jusqu'à 3d8+3 points de vie. A la différence de la plupart des autres potions, celle-ci peut être bue par tiers de dose, chaque tiers de dose faisant regagner 1d8 pv.

Force de géant (GPR) : Il existe un type spécifique de potion pour chaque type de géant. Le buveur de cette potion bénéficie temporairement du score de Force du type approprié de géant. Ce bonus de Force s'accompagne de la faculté du géant de lancer des rochers sur des adversaires. Le tableau suivant recense les différents types de géants et les facultés accordées par leur Force. Les géants y sont répertoriés par ordre de Force croissante.

d20	Force de géant	Dégâts au corps-à-corps	Poids autorisé	Mod. de portée	Dégâts des rochers	TdB/ SdH
1-6	Collines	+1d8	+2 250	24 m	1d6	50%
7-10	Pierres	+1d10	+2 500	48 m	1d12	60%
11-14	Givre	+1d12	+3 000	30 m	1d8	70%
15-17	Feu	+2d6	+3 750	36 m	1d8	80%
18-19	Nuées	+2d8	+4 500	42 m	1d10	90%
20	Tempêtes	+2d10	+6 000	48 m	1d12	99%

Forme gazeuse (tous) : La personne qui ingère cette potion, ainsi que tous les objets qu'elle porte sur elle, adopte une consistance translucide et gazeuse et se met à flotter dans les airs à une vitesse de 9 m par round. Cette vitesse peut être différente, en fonction de la vitesse naturelle du vent dans son

environnement immédiat ou bien sous l'effet d'éventuels sorts agissant sur les vents. Tant qu'elle est sous forme gazeuse, la personne affectée peut se glisser sous des portes ou à travers de petits interstices qui ne sont pas étanches à l'air. Bien que les éclairs et les feux magiques infligent des dégâts normaux à cette forme gazeuse, le buveur de cette potion est insensible aux autres attaques tant qu'il reste sous forme gazeuse. Cependant, un tourbillon lui infligera le double des dégâts normaux. Cette potion doit être bue entièrement pour qu'elle puisse faire effet.

Guérison (tous) : Le buveur de cette potion regagne 2d4+2 pv. Pour que cette potion ait le moindre effet, elle doit être bue en entier.

Héroïsme (GPR) : Cette potion accorde temporairement à son buveur des niveaux supplémentaires et les bénéfices au combat qui leur sont associés, déterminés en fonction de son niveau d'expérience, comme cela est indiqué dans le tableau suivant. Les personnages situés au-delà du niveau 9 ne reçoivent aucun bénéfice.

Niveau du buveur	Niveaux accordés	Dés de vie supplémentaires (d10)
0	4	4
1 à 3	3	3+1
4 à 6	2	2+2
7 à 9	1	1+3

Huile éthérée (tous) : Cette potion ne doit pas être bue ; il s'agit d'une huile fluide qui doit être appliquée sur un personnage et sur toutes ses possessions afin de les faire passer dans un état éthéré pour une durée de 1d4+4 tours. La potion prend effet au bout de 3 rounds et ses effets peuvent être annulés avant leur terme normal en appliquant un liquide légèrement acide. Tant qu'il est éthéré, un personnage est invisible et peut passer au travers de tout objet, sauf si cet objet est lui aussi éthéré.

Huile d'insaisissabilité (tous) : Cette huile doit être appliquée sur le personnage de la même façon que l'*huile éthérée*. Un personnage ainsi badigeonné ne peut être ni emprisonné, ni saisi ; il ne peut pas être pris dans les anneaux des serpents constricteurs ou être victime d'autres formes d'attaques de saisie ; cela inclut les cordes, les chaînes, les menottes et autres entraves, qu'elles soient magiques ou non. Tout simplement, rien ne peut se saisir d'un personnage revêtu de cette huile. En outre, des objets peuvent être badigeonnés à l'aide de cette huile ; s'il s'agit d'un sol, tout individu qui se contenterait de se tenir debout sur ce sol aura 95% de chances par round de glisser et de tomber. Les effets de cette huile durent 8 heures, mais l'huile peut être enlevée avant cela si l'on utilise un liquide contenant de l'alcool, comme du whisky, du vin ou de la bière forte.

Illusion (tous) : Cette potion est ainsi nommée à juste titre car elle fait croire à son buveur que la potion est d'un autre type. Si plus d'une seule personne goûte à cette potion, il y a 90% de chances qu'elles croient toutes que la potion est du même type. Par exemple, une *potion de clairaudience* illusoire pourrait convaincre le buveur qu'il y a des bruits au loin alors que ces bruits n'existent pas réellement.

Invisibilité (tous) : Lorsque cette potion est bue, elle confère à son buveur la faculté magique d'*invisibilité*. Cette potion peut être consommée par portions de 1/8e de dose, chaque 1/8e de dose accordant une *invisibilité* pour une durée de 1d4+2 tours. Toute action de combat annule l'*invisibilité* accordée, de sorte qu'une nouvelle portion de dose doive être de nouveau ingérée.

Invulnérabilité (G) : Une *potion d'invulnérabilité* rend son buveur insensible aux attaques normales, aux attaques effectuées par des êtres non magiques et aux attaques effectuées par des créatures de moins de 4 dés de vie. En outre, le buveur bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde et voit sa classe d'armure être améliorée de deux degrés. Cette potion ne peut être bue que par des guerriers et ses effets durent 3d6+2 rounds.

Lévitation (tous) : Lorsque cette potion est bue, le buveur bénéficie des effets de la faculté magique de *lévitation*. Les effets de cette potion ne s'appliquent qu'au buveur, mais elle lui permet d'emmener avec lui jusqu'à un poids de 6 000 po (300 kg).

Longévité (tous) : Cette potion rajeunit le buveur de 1d12 ans. Cette jeunesse recouvrée permet d'inverser les effets normaux du temps, mais également le vieillissement magique ou celui qui est provoqué par les effets de certaines créatures. Cependant, il existe un danger réel, puisque chaque fois qu'une *potion de longévité* est ingérée, il y a une chance cumulative de 1% que tous les effets rajeunissants préalablement accordés par des potions de ce type soient annulés, augmentant ainsi l'âge du personnage jusqu'à l'âge qu'il devrait avoir sans bénéficier des effets de ces potions. Il n'est pas possible de boire des portions de dose de cette potion.

Métamorphose (tous) : Cette potion accorde la faculté magique d'*autométamorphose*, comme le sort de magicien de niveau 4.

Philtre d'amour (tous) : Le buveur de cette potion peut être *charmé* par la prochaine personne ou par la prochaine créature sur laquelle il posera les yeux. En fait, le buveur sera charmé et s'entichera de la personne ou de la créature si celle-ci est de sexe opposé et d'une espèce similaire. Le *charme* provoqué par cette potion ne durera que 1d4+4 tours, mais seule une *dissipation de la magie* pourra faire en sorte que le buveur cesse d'être captivé par un membre du sexe opposé.

Philtre de persuasion (tous) : Lorsque cette potion est absorbée, le buveur obtient la faculté de faire une *suggestion*, comme avec le sort de magicien, à toutes les créatures situées à moins de 9 mètres. En outre, cette potion rend le buveur plus séduisant et lui accorde un bonus de 25% à ses jets de réaction.

Rapidité (tous) : Cette potion multiplie par deux les capacités de combat et de déplacement pour une durée de 5d4 rounds. Ainsi, un buveur normalement capable de se déplacer à une vitesse de 27 m pourra, pendant toute la durée d'effet de cette potion, se déplacer à une vitesse de 54 m. Le nombre d'attaques disponibles est lui aussi multiplié par deux, mais cette potion ne permet pas de diminuer le temps d'incantation des sorts. Mais il y a un tribut à payer pour bénéficier de ces facultés améliorées : les contraintes qu'elles font subir au corps du buveur le font vieillir de 1 an de façon permanente.

Résistance au feu (tous) : Le buveur de cette potion devient insensible à toutes les formes de flammes ordinaires, qu'elles soient aussi petites que des torches ou aussi grandes que des brasiers, et ce pour une durée de 1 tour. En outre, cette potion réduit les dégâts infligés par les autres sortes de feu de –2 points par dé de dégâts. Ces feux comprennent la *boule de feu*, le *mur de feu* et la chaleur intense de la roche en fusion. Si une exposition à ces flammes requiert un jet de sauvegarde, celui-ci sera effectué avec un bonus de +4. La moitié, seulement, de cette potion peut être bue ; dans ce cas, la résistance durera 5 rounds et les bonus accordés seront réduits de moitié (–1 aux dégâts et +2 aux jets de sauvegarde).

Respiration aquatique (tous) : Le buveur de cette potion se voit accorder la faculté de respirer lorsqu'il est submergé dans un liquide qui contient de l'oxygène (fleuves, lacs, océans, etc.). La durée de cet effet est de 1 heure + 1d10 rounds par dose. Il y a 75% de chances qu'une potion contienne 4 doses et 25% de chances qu'elle contienne 2 doses.

Super-héroïsme (GPR) : A la différence de la *potion d'héroïsme*, les effets de cette potion durent 5d6 rounds. Le

buveur reçoit temporairement des niveaux supplémentaires et les bénéfices au combat qui leur sont associés, déterminés en fonction de son niveau d'expérience, comme cela est indiqué dans le tableau suivant. Les personnages situés au-delà du niveau 12 ne reçoivent aucun bénéfice.

Niveau du buveur	Niveaux accordés	Dés de vie supplémentaires (d10)
0	6	5
1 à 3	5	4+1
4 à 6	4	3+2
7 à 9	3	2+3
10 à 12	2	1+4

Vol (tous) : Cette potion accorde la faculté magique équivalente au sort de magicien du même nom.

PARCHEMINS

PARCHEMINS DE SORTS

L'on peut trouver des parchemins enroulés et rangés dans toutes sortes de tubes décoratifs ou de simples tubes. Le tube d'un parchemin peut être scellé par magie, obligeant un personnage à lancer une *lecture de la magie* pour lire les paroles magiques qui permettent de l'ouvrir. Lire ce qui est écrit sur le tube révélera également si le tube a été maudit ou protégé à l'aide d'un piège magique. Une fois le tube ouvert, et s'il s'agit d'un parchemin de sort profane, un autre sort de *lecture de la magie* doit être utilisé pour comprendre les écritures magiques du parchemin. (Veuillez noter qu'une fois que *lecture de la magie* a été utilisé sur un parchemin, le même utilisateur n'a plus besoin de lancer ce sort pour comprendre le même parchemin à une date ultérieure.)

Un parchemin maudit est activé par l'utilisation d'une *lecture de la magie*, contrairement aux autres parchemins. Optionnellement, le MJ peut décréter qu'un parchemin a jusqu'à 3 chances sur 10 que ses écritures magiques disparaissent s'il est laissé dans un tube à parchemin pendant une durée prolongée sans qu'une *lecture de la magie* ne soit lancée sur le parchemin pour apprendre sa nature.

Lorsqu'un parchemin est trouvé, utilisez le tableau suivant pour en déterminer la classe de sorts. Seuls des personnages de la classe appropriée peuvent utiliser ces sorts.

d10	Classe
1-6	Magicien
7	Illusionniste
8-9	Clerc
10	Druide

En ce qui concerne l'incantation des sorts, tous les sorts fonctionnent comme s'ils étaient lancés par un utilisateur de magie possédant un niveau d'expérience de plus que ce qui est nécessaire pour lancer le sort. Cependant, tous les sorts lancés depuis un parchemin sont lancés, au minimum, au niveau 6 de lanceur de sorts. Ainsi, même un sort de niveau 1 sera lancé comme s'il était lancé par lanceur de sorts de niveau 6. Veuillez noter que si un lanceur de sorts utilise un parchemin de sort sur lequel est inscrit un sort qu'il est normalement incapable de lancer en raison d'un niveau insuffisant, il y a une probabilité cumulative de 5% que le sort échoue pour chaque niveau de différence entre son niveau et le niveau requis. Si, par exemple, un clerc de niveau 2 tente d'utiliser un sort qui doit normalement être lancé par un clerc de niveau 4, il y a 10% de chances que le sort échoue. En outre, si le résultat du jet indique qu'un sort échoue, il y a une probabilité identique que le sort affecte le lanceur, qu'il produise un autre effet malheureux ou bien qu'il crée un tout autre effet laissé à la discrétion du MJ.

Dès qu'un sort est lancé, les écritures magiques de ce sort disparaissent. Cela s'applique également lorsqu'un sort sur parchemin est lu dans le but d'être mémorisé ou d'être ajouté à un livre de sorts.

PARCHEMINS DE PROTECTION

A moins que le contraire ne soit indiqué, tous les *parchemins de protection* créent une zone de protection autour de leur lecteur, dans un rayon de 3 mètres, et la zone se déplace avec le personnage affecté. Aucune créature du type désigné par la *protection* ne peut pénétrer en aucune façon dans la zone de protection, mais si le personnage affecté oblige une créature du type affecté à rentrer à l'intérieur de son rayon d'action, les effets du parchemin sont annulés. Les effets de ces parchemins peuvent être "empilés", c'est-à-dire que plusieurs *parchemins de protection* différents peuvent être actifs en même temps sur un seul être, mais des parchemins du même type ne s'empilent pas et ne voient donc pas leur durée ou leur puissance se cumuler.

Protection contre les démons (CP) : Tous les démons sont incapables de pénétrer dans la zone protégée pendant 5d4 rounds. La durée de lecture de ce parchemin est variable et doit être déterminée en fonction du niveau de puissance du démon.

Type de démon	Temps de lecture
Classe C ou plus faible	3 segments
Classe E ou plus faible	7 segments
Démons les plus forts	1 round

Protection contre les diables (CP) : Ce parchemin sert à se protéger de manière efficace contre tous les diables pendant 5d4 rounds. Si le parchemin est lu pendant 1 round, il repoussera tous les types de diables. Sinon, ce parchemin peut être lu pendant une durée variable afin d'obtenir une protection contre certains types de diables uniquement.

Type de diable	Temps de lecture
Diables mineurs ou inférieur	3 segments
Diables majeurs ou inférieur	7 segments
Archi-diables ou inférieur	1 round

Protection contre les élémentaux (CDIM) : Il faut 6 segments pour lire ce parchemin, celui-ci permettant de se protéger contre des élémentaux pendant 5d8 rounds. Si le parchemin protège contre un seul type d'élémental, il est efficace contre 24 DV d'élémentaux. Si ce parchemin agit contre toutes les formes d'élémentaux, il ne repousse que 16 DV. S'il y a plus d'élémentaux qu'il n'est possible d'en repousser, ces êtres supplémentaires peuvent pénétrer dans la zone de protection et attaquer tous ceux qui s'y trouvent. Effectuez un jet sur le tableau suivant pour déterminer quels élémentaux sont repoussés par un parchemin donné. Veuillez noter que certaines créatures qui sont étroitement associés aux éléments, ou qui sont une forme particulière de monstres élémentaux, peuvent également être repoussées, à la discrétion du MJ.

d20	Type d'élémental
1-3	Air
4-6	Eau
7-9	Feu
10-12	Terre
13-20	Tous

Protection contre les lycanthropes (tous) : La lecture de ce parchemin de protection prend 4 segments et ses effets durent 5d6 rounds. Un total de 49 DV de créatures sont repoussés et, dans le cadre de ce calcul, tout "+" est arrondi au DV supérieur s'il est de 3 ou plus, ou arrondi au DV inférieur s'il est de 2 ou moins. Toutes les créatures au-delà de ces DV peuvent pénétrer dans la zone protégée et attaquer les personnages qui s'y trouvent. Effectuez un jet de dé sur le tableau suivant pour déterminer contre quel type de créature spécifique un parchemin de protection est efficace. Veuillez noter que si ce jet indique tous les métamorphes, cela inclut toutes les créatures qui sont capables de prendre une forme humaine, ainsi que les

créatures sous l'effet d'un sort de *métamorphose* ou les créatures possédant une faculté inné d'*hétéromorphisme* ou de *métamorphose* (y compris les druides de niveau élevé).

d20	Type de créature
1-3	Loups-garous
4	Ours-garous
5-6	Rats-garous
7	Sangliers-garous
8	Tigres-garous
9-19	Tous les lycanthropes
20	Tous les métamorphes

Protection contre la magie (tous) : Il faut 8 segments pour lire ce parchemin de protection et sa durée est de 5d6 rounds. A la différence des autres parchemins de protection, la protection offerte par ce parchemin se limite à un rayon de 1,5 mètre autour de son lecteur. Cette zone de protection empêche tous les effets magiques de passer au travers. Et si un objet magique passe à travers la zone protégée, il y 50% de chances que l'objet perde toutes ses propriétés magiques (exception : les artéfacts majeurs ne sont pas affectés de la sorte). Lorsque plus d'un seul objet magique entre en contact avec cette barrière anti-magie au même moment, la barrière est fortement mise à l'épreuve. Le MJ fera un jet de dés pour savoir si chaque objet est vidé de ses propriétés magiques, dans le même ordre approximatif que celui dans lequel chaque objet entre en contact avec la barrière (ou dans un ordre aléatoire). Dans cette circonstance, si un jet de dés indique qu'un objet est vidé de sa magie, la barrière est immédiatement surchargée et se dissout d'elle-même.

Protection contre les morts-vivants (CP) : Il faut 4 segments pour lire ce parchemin de protection et sa durée est de 10d8 rounds. Sa zone d'effet s'étend dans un rayon de 1,5 mètre autour du lecteur du parchemin. Il repousse 35 DV (ou niveaux) de morts-vivants, mais toute créature au-delà de cette limite est capable de pénétrer dans la zone protégée et d'attaquer les créatures qui s'y trouvent. Sinon, les morts-vivants ne peuvent pas franchir la barrière de protection, mais ils peuvent utiliser des attaques ou des sorts à distance pour atteindre l'intérieur de la zone protégée. La plupart des parchemins qui permettent de repousser les morts-vivants fonctionnent contre toutes les formes de morts-vivants, mais le MJ a le droit de décider que certains parchemins soient spécifiques à une forme de morts-vivants. Si cette option est utilisée, reportez-vous à la description de la potion de *contrôle des morts-vivants* : vous y trouverez un tableau permettant de déterminer un type de morts-vivants spécifique.

Protection contre la pétrification (tous) : Ce parchemin de protection se lit en 5 segments et sa durée est de 5d4 rounds. Tous les personnages situés dans la zone de protection sont immunisés contre toutes les sources de pétrification, qu'il s'agisse de sorts, de regards, de souffles ou autres.

Protection contre la possession (tous) : Ce parchemin se lit en 1 round. La plupart de ces parchemins (1-9 sur un d10) ont une durée de 10d6 rounds. Les autres parchemins ont une durée de 10d6 tours, mais, en contrepartie, la protection de 3 mètres de rayon reste ancrée au lieu où a été lu le parchemin. Ce parchemin repousse tous les effets qui permettent de contrôler l'esprit, y compris des sorts tels que *métempsycose*. Ce parchemin empêche toute forme d'absorption d'énergie mentale, qu'elle soit magique ou qu'elle soit d'une autre nature. La protection offerte par ce parchemin s'étend à tous les êtres, vivants ou morts, situés à l'intérieur de son rayon d'effet.

BAGUETTES, BATONS ET BATONNETS

Ces objets sont relativement identiques mais leur apparence et leurs effets varient. Les baguettes sont les plus petites d'entre eux, leur longueur étant généralement de 30 cm et leur épaisseur étant très fine. Les bâtonnets sont les objets suivants par ordre de taille, mesurant environ 90 cm de long et 2 cm d'épaisseur. Les bâtons sont les plus grands et mesurent généralement 1,8 mètre de long et environ 5 cm d'épaisseur. Les baguettes et les bâtonnets peuvent être en bois, en métal, en ivoire ou dans toute combinaison de ces matériaux et ils sont le plus souvent trouvés dans des compartiments spéciaux. N'importe quel bâton sera fabriqué en bois, à moins que le contraire ne soit indiqué, avec des gravures ouvragées et des formes complexes.

La plupart de ces objets utilisent des charges et ils peuvent être rechargés par des magiciens de haut niveau. Si les charges d'un tel objet deviennent égales à zéro, il se désintègre, rendant ainsi impossible tout rechargement ultérieur. Lorsqu'ils sont trouvés, ces objets disposent des charges suivantes ; cette information ne doit pas être révélée aux joueurs, à moins qu'ils ne soient capables de l'obtenir par une forme ou une autre de divination :

Type d'objet	Charges
Baguettes	101–1d20
Bâtonnets	51–1d10
Bâtons	26–1d6

A moins que le contraire ne soit indiqué, ces objets nécessitent un mot de commande ou une phrase magique pour déclencher un effet magique. Pour cette raison, le sort de *silence* et des effets similaires peuvent empêcher l'utilisation de ces objets.

BAGUETTES

Dans le cadre du calcul de la durée, des dégâts, de la portée et des autres effets, les baguettes fonctionnent comme si un personnage de niveau 6 produisait leurs effets magiques. Un faible pourcentage de baguettes, laissé à la discrétion du MJ, sont maudites de telle sorte qu'elles dirigent leurs effets sur l'utilisateur ou bien qu'elles produisent un quelconque autre effet trompeur ou nuisible.

Annulation (CDIM) : Cette baguette annule le sort ou le ou les fonctions magiques des objets magiques. Le porteur de la baguette pointe celle-ci en direction de l'objet magique et un rayon gris pâle s'élance au bout de 1 segment pour venir frapper l'objet ou l'être visé. Ce rayon annule toute fonction de toutes les baguettes, et tout autre objet ou effet magique visé (y compris les sorts lancés par la cible) a 25% de chances de résister à l'annulation. Chaque utilisation de cette baguette coûte 1 charge et cette baguette peut être utilisée une fois par round. Une *baguette d'annulation* ne peut pas être rechargée.

Détection des ennemis (tous) : En dépensant 1 charge, une *baguette de détection des ennemis* peut détecter tout être ayant des intentions nuisibles ou désagréables vis-à-vis du porteur de la baguette, dans un rayon de 18 mètres. La baguette palpitera alors dans la main de l'utilisateur et pointera dans la direction d'un tel être. Il n'est pas forcé que cet être soit pleinement visible et la baguette peut le détecter même s'il se cache, qu'il est invisible ou qu'il est autrement situé hors de l'espace normal, comme par exemple s'il est sous forme astrale ou éthérée. Une *baguette de détection des ennemis* peut être rechargée.

Détection de la magie (CDIM) : Lorsqu'elle est activée, cette baguette se mettra à vibrer et à pointer vers l'objet magique le plus puissant situé à moins de 9 mètres du porteur de la baguette. Si elle est utilisée de façon continue pendant plus d'un round, la baguette révélera au cours des rounds ultérieurs des sources de magie supplémentaires, dans l'ordre

approximatif de leur puissante relative décroissante. Si le porteur de la baguette consacre un round à concentrer la baguette sur une source de magie, la baguette révélera la forme de magie dont il s'agit (illusion ou charme, par exemple). Cette baguette peut être utilisée pendant 1 tour en continu pour chaque charge dépensée. Cependant, pour chaque round d'utilisation continue (au-delà du premier round), il y a une probabilité cumulative de 1% que la baguette révèle une information qui est l'opposé de la réalité. Dans ce cas, des objets magiques sembleront être ordinaires, tandis que des objets non magiques sembleront rayonner de la magie.

Détection des minéraux et des métaux (tous) : A l'instar des autres *baguettes de détection*, cette baguette vibrera et pointera vers l'objet pour lequel elle a été spécifiquement enchantée. Dans le cas de cette baguette, cet enchantement lui permet de détecter la plus grande quantité de minéraux ou de métaux située à moins de 9 mètres. La baguette peut également être utilisée pour détecter tous les échantillons d'un minéral ou d'un métal spécifique situés à portée, comme de l'or ou des diamants. Le porteur de la baguette visualise dans son esprit le volume de l'objet lorsqu'il est détecté. Cette baguette nécessite 1 round par utilisation et elle peut être utilisée de façon continue pendant 1 tour pour chaque charge dépensée. La *baguette de détection des minéraux et des métaux* peut être rechargée.

Détection des pièges et des portes secrètes (tous) : Chaque round, le porteur de cette baguette peut choisir de détecter des pièges (portée de 9 mètres) ou une porte secrète (portée de 4,5 mètres). La baguette se mettra à vibrer et à pointer dans la direction de l'objet en question. Chaque round d'utilisation nécessite une charge et cette baguette est rechargeable.

Effroi (CDIM) : Une fois par round, en dépensant 1 charge, cette baguette émet un rayon de lumière pourpre et sinistre qui met 1 segment à se former. Ce rayon prend la forme d'un cône de 6 mètres de large à son extrémité et de 18 mètres de long. Tout être situé dans cette zone d'effet doit réussir un jet de sauvegarde contre les baguettes pour ne pas être soumis à des effets identiques à ceux du sort de magicien d'*effroi*. Une *baguette d'effroi* est rechargeable.

Feu (DM) : Une *baguette de feu* produit plusieurs effets magiques mais elle ne peut en produire qu'un seul par round. Les effets suivants nécessitent chacun de dépenser 1 charge : *mains brûlantes* projette un cône de feu triangulaire de 3,6 mètres de long et de 3 mètres de large à son extrémité. Il faut 1 segment pour que cet effet se manifeste et il ne dure qu'un bref instant. Tout être situé dans cette aire d'effet subit 6 points de dégâts. Un effet de *pyrotechnie* peut également être généré par cette baguette et prend 2 segments pour apparaître. Cet effet imite exactement les effets du sort du même nom.

La *baguette de feu* produit également les effets suivants en dépensant 2 charges : une *boule de feu* peut être tirée à l'aide de la baguette et se comporte exactement comme le sort du même nom, comme s'il était lancé par un personnage de niveau 6. Elle inflige 6d6 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans l'aire d'effet (jet de sauvegarde contre les baguettes pour ne subir que la moitié des dégâts). Tout résultat égal à 1 sur un dé de dégâts est traité comme étant égal à 2. Un *mur de feu* peut être créé en 3 segments, comme le sort du même nom et comme s'il était lancé par un personnage de niveau 6. Ce mur peut être créé sous la forme d'un cercle de 6,6 mètres de diamètre autour du porteur de la baguette.

Cette baguette est rechargeable.

Foudre (DM) : Si le porteur d'une *baguette de foudre* frappe un adversaire (au corps-à-corps) avec la baguette et qu'il dépense 1 charge, il inflige une décharge électrique à sa victime, celle-ci recevant alors 1d10 points de dégâts. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé et du point de vue de sa CA, une victime qui porte une armure métallique dispose d'une CA 10, quels que soient les bonus éventuels de son armure magique. Cependant, les armures non métalliques et des objets tels qu'un *anneau de protection* agissent normalement.

En dépensant 2 charges, le porteur de cette baguette produit une *foudre* semblable au sort de magicien du même nom et qui inflige 6d6 points de dégâts. Tout résultat égal à 1 sur un dé de dégâts est traité comme étant égal à 2. Un jet de sauvegarde contre les baguettes permet de réduire ces dégâts de moitié.

Une *baguette de foudre* peut être rechargée.

Glace (DM) : Une *baguette de glace* produit plusieurs effets magiques mais elle ne peut en produire qu'un seul par round. Les effets suivants nécessitent chacun de dépenser 1 charge : une *tempête de glace* (comme le sort de magicien) produit ses ravages glacials jusqu'à une distance de 18 mètres et apparaît au bout de 1 segment ; un *mur de glace* peut également être créé à l'aide de cette baguette et nécessite 2 segments pour apparaître. Il aura toujours une épaisseur de 15 cm mais la configuration de sa surface est laissée au choix du porteur de la baguette, jusqu'à un maximum de 54 m² (3 × 18 mètres, par exemple).

La *baguette de glace* peut également produire un *cône de froid* au prix de 2 charges. Ce cône mesure 18 mètres de long et 6 mètres de diamètre à son extrémité. Cet effet se manifeste au bout de 2 segments et ne dure qu'un bref instant. Néanmoins, il inflige 6d6 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent à l'intérieur de son aire d'effet (jet de sauvegarde contre les baguettes pour ne subir que la moitié des dégâts). Tout résultat égal à 1 sur un dé de dégâts est traité comme étant égal à 2.

La *baguette de glace* est rechargeable.

Illusion (IM) : Cette baguette est capable de produire des illusions à la fois visuelles et sonores, chaque illusion nécessitant de dépenser une charge par round pendant lequel elle est maintenue. L'effet illusoire façonné par le porteur de la baguette se manifeste en 3 segments et nécessite une concentration totale pour être maintenu. Le porteur ne peut entreprendre aucune action de combat ni aucune autre action complexe, mais il a le droit de se déplacer à vitesse normale. Cette baguette est rechargeable.

Invocation (CDIM) : Lorsque le porteur de cette baguette la tient dans la main (pas lorsqu'il l'a rangée sur lui), il est en mesure d'identifier instantanément des sorts d'invocation ou d'appel, qu'ils soient vus sous forme écrite ou bien lorsqu'ils sont lancés. Le porteur de la baguette peut dépenser une charge pour lancer les sorts *serviteur invisible* ou *invocation de monstre*. Pour lancer une *invocation de monstre*, le porteur doit être d'un niveau suffisant pour pouvoir lancer la version employée (I, II, III, IV, V ou VI) et cela nécessite 5 segments. Lorsqu'il lance une *invocation de monstre*, le porteur peut dépenser jusqu'à 6 charges pour cumuler les effets, comme si plus d'un seul sort était lancé. Par exemple, ces 6 charges pourraient être dépensées pour lancer *invocation de monstre VI* ou elles pourraient être utilisées pour lancer six fois *invocation de monstre I*, ou *invocation de monstre II* et *IV*, ou bien toute combinaison dont le total est égal à 6.

Une *baguette d'invocation* peut générer les mêmes effets qu'une *sphère prismatique* (qui peut aussi prendre la forme d'un mur). Cependant, à la différence du sort, la baguette ne peut produire qu'un seul type de couleur à la fois par utilisation et par round. Chaque utilisation coûte 1 charge et prend effet au bout de 5 segments.

Au prix de 2 charges, la baguette est également capable de créer un voile de ténèbres. Il faut 5 segments pour produire cet effet. Ce voile occupe une surface de 54 m² et peut prendre n'importe quelle configuration souhaitée (6 × 9 mètres, 4,5 × 12 mètres, etc.). Aucune lumière ne peut franchir ce voile, mais les autres effets magiques et les objets physiques peuvent lui passer au travers normalement.

Une *baguette d'invocation* est rechargeable.

Lumière (CDIM) : Une *baguette de lumière* produit plusieurs effets magiques mais elle ne peut en produire qu'un seul par round. Les effets suivants nécessitent chacun de dépenser 1 charge : *lumières dansantes*, comme le sort de magicien et qui se produit au bout de 1 segment, et *lumière*, comme le sort de magicien et qui se produit au bout de 2 segments.

Le porteur de cette baguette peut dépenser 2 charges pour créer une *lumière éternelle*, celle-ci se manifestant au bout de 2 segments. Enfin, en dépensant 3 charges, le porteur de la baguette peut créer un intense rayon de lumière solaire. Cet effet prend 3 segments pour se manifester. Cette lumière vive de couleur jaune doré ne dure qu'un bref instant, a une portée de 36 mètres et crée une sphère de lumière de 12 mètres de diamètre. Tout être situé dans cette zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde contre les baguettes pour ne pas être aveuglé et étourdi pendant 2d6 segments. Cette sphère de lumière dorée a un effet dévastateur sur tous les morts-vivants et leur inflige 6d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde.

Merveilleuse (tous) : Une *baguette merveilleuse* est un objet insolite et imprévisible qui produit de façon aléatoire un effet étrange, parmi tant d'autres, chaque fois qu'elle est utilisée. Chaque utilisation coûte 1 charge. Dans certains cas, un jet de sauvegarde est approprié. Les effets produits seront typiquement ceux qui sont possibles, mais le MJ peut les ajuster ou créer de nouveaux effets en fonction de la situation. Les pouvoirs typiques de cette baguette sont les suivants :

d%	Effet merveilleux
01-05	*Ralentissement* pendant 1 tour sur la créature visée.
06-10	Une *aura féérique* enveloppe la cible.
11-15	Fait croire pendant 1 round au porteur que la baguette fonctionne comme indiqué par un second jet de dé (sans jet de sauvegarde).
16-20	*Rafale de vent*, mais au double de la puissance normale.
21-25	Le porteur apprend les pensées superficielles de la cible (comme avec *E.S.P.*) pendant 1d4 rounds.
26-30	*Nuage puant* avec une portée de 9 mètres.
31-33	Une pluie battante s'abat pendant 1 round dans un rayon de 18 mètres et centrée sur le porteur de la baguette.
34-36	Invoque un animal — un rhinocéros (01-25 sur un d%), un éléphant (26-50) ou une souris (51-00).
37-46	*Foudre* (21 mètres de long et 1,5 mètre de large) pour 6d6 points de dégâts.
47-49	Un nuage de 600 gros papillons se répand et voltige alentour pendant 2 rounds, aveuglant tout le monde (y compris le porteur de la baguette).
50-53	*Agrandissement* sur la victime, si elle se trouve à moins de 18 mètres de la baguette.
54-58	*Ténèbres*, dans un hémisphère de 9 mètres de diamètre, centré à 9 mètres de la baguette.
59-62	De l'herbe se met à pousser dans la zone de 14,4 m² située devant la baguette ou, si de l'herbe y existe déjà, celle-ci pousse et prend dix fois sa taille normale.
63-65	*Disparition* sur un objet inanimé pesant jusqu'à 500 kg et mesurant jusqu'à 0,81 m³.
66-69	Réduit le porteur à 1/12^{e} de sa taille normale.
70-79	*Boule de feu* de 6d6 points de dégâts, comme la baguette.
80-84	Une *invisibilité* est lancée sur le porteur de la baguette.
85-87	Des feuilles poussent sur la cible si elle est située à moins de 18 mètres de la baguette.
88-90	10-40 pierres précieuses, d'une valeur de 1 po chacune, jaillissent sur la forme d'un jet de 9 mètres de long. Chaque pierre précieuse inflige 1 point de dégâts à toute créature située sur sa trajectoire : lancez 5d4 pour le nombre de pierres précieuses qui font mouche.
91-95	Des couleurs chatoyantes dansent et jouent dans une zone de 12 × 9 mètres située devant la baguette. Dans cette zone, les créatures présentes sont aveuglées pendant 1d6 rounds.
96-97	Le porteur (50% de chances) ou la cible (50% de chances) devient bleu, vert ou pourpre de façon permanente.
98-00	*Transmutation de chair en pierre* (ou *transmutation de pierre en chair* si la cible est en pierre) si la cible est située à moins de 18 mètres.

Métamorphose (DM) : En pointant la baguette et en prononçant un mot de commande, le porteur projette vers une cible un rayon crépitant de pure énergie noire. Si la victime rate un jet de sauvegarde contre les baguettes, elle est affectée comme avec le sort de magicien d'*allométamorphose* et se voit transformée en n'importe quelle créature que le porteur souhaite. Alternativement, le porteur peut frapper un être avec la baguette, ce qui entoure le sujet d'ombres noires vacillantes et l'affecte comme avec le sort de magicien d'*autométamorphose*. Dans ce cas, le porteur doit prononcer le nom de la créature en laquelle la victime se transformera au moment où il touche l'adversaire. Un jet de sauvegarde est autorisé, mais un sujet consentant peut choisir de renoncer à ce jet de sauvegarde.

Paralysie (CDIM) : Une *baguette de paralysie* peut projeter un rayon d'énergie verte et macabre jusqu'à une fois par round, avec une portée de 18 mètres. Ce rayon paralysera une victime qui rate un jet de sauvegarde contre les baguettes. La durée de cet effet est de 5d4 rounds. Le rayon d'énergie se manifeste au bout de 3 segments. Cette baguette est rechargeable.

Projectiles magiques (M) : Chaque round, cette baguette peut tirer 1 ou 2 projectiles magiques (au choix du porteur), comme le sort *projectile magique*. Chaque projectile coûte 1 charge et se manifeste au bout de 3 segments. Chacun de ces projectiles magiques inflige 1d4+1 points de dégâts.

BATONS

A moins que le contraire ne soit indiqué, tous les bâtons produisent des effets magiques comme s'ils étaient lancés par un personnage de niveau 8. De plus, lorsqu'il est utilisé pour la première fois, un bâton agit au bout de 2 segments, mais il nécessite ensuite 8 segments lors des utilisations ultérieures, car le bâton a besoin de rassembler ses énergies pour produire une nouvelle décharge.

Arcanes (M) : Le *bâton des arcanes* est un objet magique puissant qui met plusieurs sorts à la disposition de son porteur. Ce bâton peut être utilisé pour produire les facultés magiques suivantes : *agrandissement*, *détection de la magie*, *fermeture*, *lumière* et *protection contre le bien (mal)*. Ces facultés ne nécessitent pas de dépenser des charges.

De plus, ce bâton possèdent les facultés suivantes, chacune coûtant 1 charge par utilisation : *boule de feu*, *dissipation de la magie*, *foudre*, *invisibilité*, *mur de feu*, *ouverture*, *passe-murailles*, *pyrotechnie*, *tempête de glace* et *toile d'araignée*. Chacune des facultés puissantes qui suivent coûtent 2 charges par utilisation : *changement de plan*, *invocation d'élémental*, *télékinésie* et *tourbillon* (comme un génie).

Le porteur du bâton bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre la magie. Ce bâton peut être rechargé, mais seulement en absorbant des énergies magiques qui sont lancées contre son porteur. Lorsqu'un sort est lancé sur le porteur, celui-ci peut choisir d'absorber ces énergies, au rythme de 1 charge par niveau de sort du sort qui est dirigé sur lui. Veuillez noter que cette manœuvre est l'unique action du bâton pour ce round-ci et que le bâton ne peut pas être utilisé pour produire un autre effet lors d'un round au cours duquel il absorbe de l'énergie. Chaque bâton dispose d'un nombre maximal de charges possible et il ne pourra absorber des charges en toute sûreté que jusqu'à cette limite. Le porteur ne connaît ni cette limite, ni combien de charges ont été utilisées, à moins qu'une méthode magique quelconque soit utilisée pour le découvrir. Le bâton ne révèle pas ces informations. Si le bâton emmagasine de l'énergie au-delà de cette limite, il produit une explosion similaire à celle d'une *frappe vengeresse*, comme cela est décrit ci-dessous.

Un *bâton des arcanes* peut être utilisé pour produire une *frappe vengeresse*, mais cela nécessite que le porteur brise le bâton.

Briser le bâton doit être un acte intentionnel qui a été déclaré par le porteur. Toutes les charges encore présentes dans le bâton sont instantanément libérées dans un rayon de 9 mètres. Tous ceux qui sont situés à moins de 3 mètres du bâton brisé reçoivent un nombre de points de dégâts égal à 8 × le nombre de charges du bâton, ceux qui sont entre 3 mètres et 6 mètres du bâton reçoivent un nombre de points de dégâts égal à 6 × le nombre de charges, et ceux qui sont entre 6 mètres et 9 mètres de distance reçoivent un nombre de points de dégâts égal à 4 × le nombre de charges. Tous ceux qui sont affectés ont droit à un jet de sauvegarde contre la magie pour réduire ces dégâts de moitié. Le personnage qui brise le bâton a 50% de chances d'être expédié vers un autre plan d'existence, et, dans le cas contraire, la libération explosive d'énergie magique le détruit. Seuls le *bâton des arcanes* et le *bâton de surpuissance* peuvent être utilisés pour produire une *frappe vengeresse*.

Une fois que toutes les charges du bâton ont été utilisées, il reste équivalent à un *bâton +2*. Et, une fois toutes ses charges épuisées, il ne peut plus être utilisé pour produire une *frappe vengeresse*.

Contrainte (CM) : Un *bâton de contrainte* dispose de trois pouvoirs principaux, ceux-ci étant variables en effets et en disponibilité selon que le bâton est brandi par un clerc ou par un magicien. Premièrement, le bâton imite les effets d'une *potion de contrôle des plantes* lorsqu'il est brandi par un clerc ; des plantes peuvent alors être contrôlées pendant 1 tour maximum dans une zone carrée de 3 mètres de côté, au prix de 1 charge. Deuxièmement, le bâton duplique les effets d'un *anneau de contrôle des humanoïdes* ; cela coûte 1 charge par utilisation. Enfin, le troisième pouvoir du bâton duplique les effets d'une *potion de contrôle des animaux* lorsqu'il est porté par un clerc, ou bien il duplique les effets d'un *anneau de contrôle des mammifères* lorsqu'il est porté par un magicien. Ces deux effets coûtent 1 charge pour chaque période d'utilisation entière ou partielle de 1 tour. Ainsi, par exemple, 2 tours coûteront 2 charges et 1 tour plus 2 rounds coûteront également 2 charges.

Flétrissement (CDIM) : Un *bâton de flétrissement* se comporte comme une arme magique +1 qui inflige 1d4+1 points de dégâts. En outre, si le porteur choisit de dépenser 2 charges lors d'un coup réussi, la victime vieillit de 10 ans. S'il dépense 3 charges, la victime devra à la place effectuer un jet de sauvegarde contre la magie pour ne pas voir l'un de ses membres se flétrir et devenir totalement desséché et inutile. Le membre spécifiquement frappé est déterminé aléatoirement. Veuillez noter que les effets du bâton sont cumulables, de sorte qu'une victime frappée à l'aide du bâton lorsque 3 charges sont dépensées verra l'un de ses membres se flétrir et vieillira également.

Guérison (CD) : Ce bâton peut soigner les conditions suivantes, jusqu'à deux fois par jour pour chaque condition : cécité, maladie, blessure (3d8+3 pv) et folie. Chaque jour, ce bâton ne peut être utilisé qu'une seule fois par individu humanoïde pour chaque fonction. Par exemple, le porteur du bâton pourrait soigner une victime de toutes les conditions que le bâton peut guérir, mais seulement une fois par condition lors d'un même jour. Ce bâton peut être rechargé.

Serpent (CD) : Il existe deux formes connues de *bâton du serpent* : un *python* (60%) et une *vipère* (40%). Aucune de ces deux formes n'utilise de charge.

Le *python* permet de frapper comme un *bâton +2*. Si son utilisateur jette le bâton au sol, celui-ci croît pour devenir un serpent constricteur géant (de 7,5 mètres de long) à la fin du round (déplacement de 27 m, CA 3, 49 pv). Le python obéit à tous les ordres de son propriétaire et étreint dans ses anneaux tout adversaire qu'il parvient à frapper, pour 1d6+3 points de dégâts par round. Le serpent reprend sa forme de bâton (une action de round complet) dès que le porteur le souhaite. Si la forme de serpent est tuée, le bâton est définitivement perdu.

La *vipère* frappe comme une arme magique +1 et inflige 1d4+1 points de dégâts. Une fois par jour, sur un mot de commande, la tête du bâton devient celle d'un véritable serpent pour une durée de 1 tour (20 pv, CA 9). Durant cette période, chaque coup de bâton qui parvient à toucher sa cible inflige ses dégâts normaux et empoisonne également la créature touchée. La victime doit alors réussir un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas mourir. La *vipère* fonctionne uniquement si son propriétaire est d'alignement mauvais.

Surpuissance (IM) : Le *bâton de surpuissance* est un objet magique très puissant qui possède des facultés offensives et défensives. Chacun des pouvoirs magiques suivants coûte 1 charge : *projectile magique*, *rayon d'affaiblissement*, *lumière éternelle*, *ténèbres sur 5 mètres*, *lévitation*, *foudre*, *boule de feu* et *cône de froid*.

Le *bâton de surpuissance* possède également les pouvoirs magiques suivants, chacun d'entre eux coûtant 2 charges : *paralysie musculaire*, *globe d'invulnérabilité* et *bouclier* (1,5 mètre de rayon).

Le porteur d'un *bâton de surpuissance* bénéficie d'un bonus de +2 à la CA et à ses jets de sauvegarde. Le bâton fait également office de *bâton +2* et son porteur peut donc s'en servir pour frapper des adversaires. Si 1 charge est dépensée, le bâton inflige le double des dégâts normaux pendant 1 round. Cet effet n'est pas cumulable.

Un *bâton de surpuissance* peut être utilisé pour déclencher une *frappe vengeresse*, tout comme un *bâton des arcanes*. Un *bâton de surpuissance* peut être rechargé.

BATONNETS

Absorption (tous) : Ce bâtonnet se comporte comme un aimant en attirant à lui les sorts. La magie absorbée doit être un sort à cible unique ou un rayon dirigé soit sur le personnage possédant le bâtonnet, soit sur son équipement. Le bâtonnet annule alors les effets du sort et emmagasine leur potentiel jusqu'à ce que son possesseur libère cette énergie sous la forme de sorts de son propre cru. Le porteur du bâtonnet détecte instantanément le niveau du sort lorsque le bâtonnet en absorbe l'énergie. Cette absorption ne nécessite aucune action de la part de l'utilisateur du bâtonnet si celui-ci se trouve dans sa main à ce moment.

Le joueur doit noter le total actuel des niveaux de sorts absorbés (et utilisés). Le porteur du bâtonnet peut utiliser l'énergie magique capturée pour lancer en 1 segment n'importe quel sort qu'il a préparé, sans que cela ne dépense la préparation du sort elle-même (c.-à-d. qu'il conserve le sort en mémoire). Les seules restrictions sont que les niveaux d'énergie magique stockés dans le bâtonnet doivent être supérieurs ou égaux au niveau du sort que le porteur désire lancer, que les composantes matérielles requises par le sort soient présentes et que le bâtonnet soit dans la main de son porteur lors de l'incantation du sort.

Un *bâtonnet d'absorption* absorbe un maximum de 50 niveaux de sorts et, une fois cette limite atteinte, il ne peut plus que décharger le potentiel qu'il lui reste. Ce bâtonnet ne peut pas être rechargé. Son porteur connaît le potentiel d'absorption restant du bâtonnet, ainsi que la quantité actuelle d'énergie stockée.

Contrecoup (CDIM) : Un *bâtonnet de contrecoup* inflige 1d8+3 points de dégâts et fonctionne comme une arme magique +3. Lorsque ce bâtonnet est utilisé contre des golems, il dépense toujours 1 charge pour chaque coup réussi au corps-à-corps et inflige 2d8+6 points de dégâts. Veuillez noter que lorsque le bâtonnet est utilisé de cette manière contre un

golem, un jet d'attaque réussi égal à 20 annihilera instantanément la cible. De plus, ce bâtonnet peut infliger des dégâts majorés contre les tormantes, les diables, les démons et les autres êtres infernaux des plans extérieurs. Lorsque le bâtonnet est utilisé pour attaquer ces monstres, un jet d'attaque réussi égal à 20 provoque la dépense d'une charge et le bâtonnet inflige le triple de ses dégâts normaux.

Fascination (CDIM) : En dépensant 1 charge, tous les monstres et les personnages situés dans un rayon de 6 mètres sont charmés par le porteur du bâtonnet pour une durée de 1 tour, du moment qu'ils sont au moins un minimum intelligents. Tous les êtres charmés ne pourront s'empêcher de craindre et de respecter le porteur du bâtonnet et ils chercheront à le satisfaire en faisant pratiquement n'importe quoi, à moins que cela implique de se faire du mal à eux-mêmes ou de violer leur alignement.

Oblitération (tous) : Ce bâtonnet redouté est le fléau des objets magiques car son contact vide un objet de toutes ses propriétés magiques. L'objet touché doit effectuer un jet de sauvegarde pour empêcher le bâtonnet de le vider de ses pouvoirs. Le contact est établi en réussissant un jet d'attaque. Lorsqu'il vide un objet de ses pouvoirs, le bâtonnet lui-même devient cassant et ne peut plus être utilisé. Les objets vidés de leurs pouvoirs ne peuvent pas recouvrer leurs pouvoirs, pas même au moyen d'un *souhait majeur*. Reportez-vous au tableau suivant pour connaître les jets de sauvegarde des objets magiques contre cet effet d'absorption de pouvoirs :

Type d'objet	Jet de sauvegarde
Anneau	17
Baguette	15
Bâton	13
Bâtonnet	14
Parchemin	19
Potion	20
Artéfact	13
Armure ou bouclier	11 (8 si +5)
Epée	9 (7 dans le cas d'une épée sainte)
Objet magique divers	12
Arme magique diverse*	10

Veuillez noter qu'une seule utilisation d'un *bâtonnet d'oblitération* peut vider de leurs pouvoirs plusieurs petits objets magiques s'ils sont regroupés ensemble. C'est le cas, par exemple, d'un carquois de carreaux magiques.

Résurrection (C) : Ce bâtonnet peut être utilisé pour produire les mêmes effets que le sort de clerc de *résurrection*, sauf que le porteur ne vieillit pas et qu'il n'a pas besoin de se reposer après avoir utilisé le bâtonnet. Le bâtonnet peut ressusciter les humains et les demi-humains, y compris les demi-orques et les elfes. Ce bâtonnet ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour. Une certaine quantité de charges sera dépensée pour ressusciter un personnage, en fonction de sa race et de sa classe. Reportez-vous au tableau suivant et additionnez le coût en charges pour chacune de ces deux variables. Si un personnage possède plus d'une seule classe, le coût en charges le plus élevé de toutes ses classes sera utilisé.

Race	Charges	Classe	Charges
Humain	1	Guerrier	2
Demi-elfe	2	Paladin	1
Demi-orque	4	Rôdeur	2
Halfelin	2	Magicien	3
Elfe	4	Illusionniste	3
Nain	3	Voleur	3
Gnome	3	Assassin	4
		Clerc	1
		Druide	2

Le *bâtonnet de résurrection* n'est pas rechargeable.

Seigneurs de la guerre (GPR) : Ce bâtonnet dispose de plusieurs fonctions magiques et peut également être utilisé comme une arme magique ayant la faculté de pouvoir prendre des formes différentes. En outre, il dispose de quelques modes d'utilisation plus modestes. Le *bâtonnet des seigneurs de la guerre* est en métal et est plus épais que les autres bâtonnets ; il dispose d'une boule à ailettes à l'une de ses extrémités et six boutons en forme de tête de clou sont répartis sur sa longueur. Il pèse 5 kg et il faut disposer d'une Force de 16 ou plus pour manier correctement cette arme. Un personnage disposant d'une Force inférieure à 16 subira un malus d'attaque de –1 par point de Force au-dessous de 16.

Ce bâtonnet dispose des fonctions magiques suivantes, chacune d'entre elles coûtant 1 charge :

- *Terreur* chez tous les ennemis qui le contemplent, si le porteur le désire (portée maximale de 18 mètres). Chaque cible a droit à un jet de sauvegarde contre la magie.
- *Paralysie musculaire* au contact, si le porteur en donne l'ordre. Le porteur doit choisir d'utiliser ce pouvoir, puis il doit réussir un jet d'attaque de contact au corps-à-corps afin d'activer ce pouvoir. Si l'attaque échoue, l'effet est perdu. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre la magie.
- Inflige 2d4 points de dégâts à un adversaire en cas d'attaque de contact réussie (sans jet de sauvegarde) et soigne le porteur d'un nombre de points de vie identique.

Les fonctions martiales suivantes n'exigent nulle dépense de charges de la part du bâtonnet :

- Sous sa forme normale, le bâtonnet peut être utilisé comme une *masse lourde +2*.
- Lorsque le bouton n°1 est enfoncé, le bâtonnet devient une *épée de feu +1*. Une lame jaillit de la boule et la boule elle-même devient la garde de l'épée. L'arme s'allonge jusqu'à atteindre une longueur totale de 90 cm.
- Lorsque le bouton n°2 est enfoncé, le bâtonnet devient une *hache de guerre +4*. Une lame jaillit de la boule et la longueur totale du bâtonnet atteint 1,2 mètre.
- Lorsque le bouton n°3 est enfoncé, le bâtonnet devient une *lance +3*. La lame de la lance jaillit et le manche peut être allongé jusqu'à une longueur de 3,6 mètres (au choix du porteur), pour une longueur totale comprise entre 1,8 et 4,5 mètres. Lorsqu'il atteint 4,5 mètres de long, le bâtonnet peut être utilisé comme une lance de cavalerie.

Les fonctions diverses suivantes n'exigent nulle dépense de charges de la part du bâtonnet :

- Echelle/perche d'escalade. Lorsque le bouton n°4 est enfoncé, une pointe capable de s'ancrer dans le granit jaillit de la boule tandis que trois crochets aiguisés sortent de l'autre extrémité du bâtonnet. Le bâtonnet s'allonge pour atteindre une longueur comprise entre 1,5 et 15 mètres en un seul round, son allongement s'arrêtant lorsque le bouton n°4 est de nouveau enfoncé. Des barreaux horizontaux de 7,5 cm de long se déplient tout du long du bâtonnet, à intervalles de 30 cm et disposés en quinconce. Le bâtonnet est fermement maintenu par sa pointe et par ses crochets et peut supporter un poids de 2 000 kg maximum. Le porteur replie la perche en appuyant sur le bouton n°5.
- La fonction d'échelle peut être utilisée pour ouvrir des portes. Le porteur plante la base du bâtonnet à 9 mètres ou moins du portail à forcer et dans son alignement, puis appuie sur le bouton n°4. La force exercée est équivalente à la Force d'un géant des tempêtes.
- Lorsque le bouton n°6 est enfoncé, le bâtonnet indique la direction du nord magnétique et fournit à son porteur une

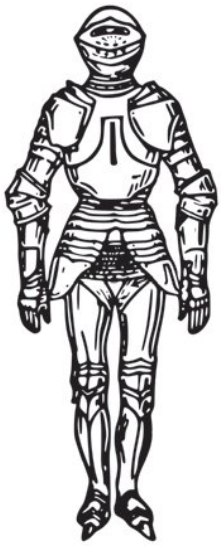
indication sur sa profondeur approximative (sous la surface du sol) ou sur son altitude (au-dessus de la surface du sol).

Ce bâtonnet ne peut jamais être rechargé. Lorsque toutes ses charges ont été utilisées, les fonctions qui nécessitent des charges ne peuvent plus être utilisées et le bâtonnet ne peut plus être utilisé comme une *épée de feu +1* ou comme une *hache de guerre +4*. Ces fonctions sont à jamais perdues.

Suzeraineté (GPR) : Ce bâtonnet ressemble à un sceptre royal. Son porteur peut ordonner l'obéissance et l'allégeance de la part de créatures situées à moins de 36 mètres lorsqu'il active cet objet magique. Des créatures totalisant (1d4×100)+100 dés de vie peuvent être gouvernées de la sorte, mais des créatures dotées d'un score d'Intelligence supérieur ou égal à 15 et dont le niveau (ou les DV) est supérieur ou égal à 12 ont droit à un jet de sauvegarde contre la magie pour annuler cet effet. Les créatures ainsi gouvernées obéissent au porteur comme s'il était leur souverain absolu. Mais si le porteur donne un ordre contraire à la nature des créatures commandées, la magie est brisée. Le bâtonnet peut être utilisé 5 segments après son activation et chaque charge dépensée permet d'utiliser le bâtonnet pendant 1 tour. Le bâtonnet s'effondre en poussière une fois que toutes ses charges ont été dépensées. Il ne peut pas être rechargé.

ARMURES ET BOUCLIERS MAGIQUES

Parfois, les armures et les boucliers magiques ne se contentent pas d'un simple bonus à la classe d'armure. Quelques exemples vous sont présentés ici afin d'aiguillonner votre imagination.



Armure à plaques d'éther (CGPR) : Cette *armure à plaques +5* permet à son porteur et à toute chose non vivante qu'il porte de devenir éthérés lorsque le mot de commande est prononcé. Chaque fois que le porteur devient éthéré, une charge est dépensée. L'armure à plaques possède 20 charges et chaque tranche de 5 utilisations réduit le bonus de CA de 1. Par conséquent, cinq utilisations d'une *armure à plaques d'éther* entièrement chargée réduisent le bonus de CA à +4 ; veuillez noter que le bonus de CA est toujours au moins égal à +1, même si toutes les charges sont utilisées. Il n'existe aucune façon de recharger cette armure magique.

Grand bouclier +1 déflecteur de projectiles (CDGPR) : Ce bouclier accorde un bonus de +1 à la CA contre les armes de corps-à-corps et un bonus de +4 à la CA contre les projectiles et les armes de jet. Ce bouclier accorde également une résistance à la magie de 20% contre les *projectiles magiques*, à condition, bien entendu, que l'attaque de *projectile magique* atteigne le porteur du bouclier de face.

EPEES MAGIQUES

Toutes les épées magiques utilisent leur bonus à la fois pour augmenter leurs chances de toucher et pour augmenter leurs dégâts. Une *épée longue +1* aura donc 5% de chances de plus de toucher sa cible (+1 à tous ses jets "pour toucher") et infligera 1 point de dégâts supplémentaire (+1 au dé de dégâts) lors de chaque attaque réussie. La section présentée ci-dessous décrit des épées magiques qui ne se contentent pas de simples bonus à leurs chances de toucher ou aux dégâts qu'elles infligent. Pour finir, cette section traite des armes magiques les plus rares qui soient : les épées intelligentes. Bien entendu, le MJ a le droit d'appliquer les principes des épées inusuelles ou intelligentes à n'importe quelle autre arme de son choix.

L'un des principes de base des épées magiques est que la plupart de ces armes magiques pourvues d'une lame brillent lorsqu'elles sont dégainées, même si cette propriété n'est pas toujours désirable. Il existe des exceptions à cette règle, comme cela est indiqué dans les descriptions individuelles des épées, mais à moins que le contraire ne soit indiqué, l'épée brillera. Toutes les épées *saintes* sont d'alignement loyal bon.

Certaines armes, y compris certaines de ces épées, infligent le double ou le triple de leurs dégâts lorsqu'elles sont utilisées pour se battre contre certains types d'adversaires. Le MJ devra se souvenir qu'il doit doubler les dégâts de l'attaque avant d'ajouter le bonus aux dégâts. Exemple : Une épée longue qui frappe un adversaire de grande taille inflige 1d12 points de dégâts ; si cette épée longue est une arme +3 et qu'elle attaque une créature contre qui elle inflige le double de ses dégâts normaux pour une raison de nature magique, le MJ déterminera les dégâts en utilisant la formule suivante : (1d12×2)+3 — et PAS (1d12+3)×2.

Epée acérée (AGPRV) : La lame de cette épée dispose d'un bonus de +1 au toucher et aux dégâts, mais l'*épée acérée* est une arme +3 lorsque l'on détermine ce qu'elle peut frapper. Lorsqu'elle est maniée au combat et qu'un résultat élevé est obtenu au jet pour toucher, cette lame puissante tranche une extrémité ou un appendice aléatoire, y compris le cou/la tête. Lorsqu'elle est utilisée au combat, le MJ devra attribuer une valeur à chaque extrémité et lancer un dé pour choisir l'extrémité de façon aléatoire. Un homme lézard, par exemple, dispose de six extrémités et un jet pour toucher qui réussit à en trancher une pourrait être résolu en attribuant une valeur de 1 au cou, de 2 au bras gauche, de 3 au bras droit, de 4 à la jambe gauche, de 5 à la jambe droite et de 6 à la queue ; puis en lançant 1d6 pour connaître le résultat du coup tranchant.

Lorsque l'*épée acérée* est utilisée au combat, les chances de trancher un appendice sont les suivantes :

L'adversaire est :	Jet "pour toucher" naturel (non ajusté)
Taille humaine ou inférieure	18-20
Grande taille	19-20
Métal massif ou pierre massive	20

L'*épée acérée* constitue une exception à la règle des épées magiques brillantes. Le porteur de cette épée peut décider si l'épée ne diffuse aucune lumière, si elle diffuse une lumière ténue dans un cercle de 1,5 mètre de rayon, si elle éclaire un cercle de 4,5 mètres de rayon, ou si elle diffuse une lumière aussi vive que celle du sort de *lumière* dans un rayon de 9 mètres.

Epée de bonne fortune (AGPRV) : En plus d'un bonus de +1 à la CA et aux dégâts, l'*épée de bonne fortune* accorde également à son porteur un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde. De plus, l'*épée de bonne fortune* accorde 1d4+1 *souhaits majeurs*, mais cette épée ne communique pas à son propriétaire le nombre de souhaits qu'elle renferme.

Epée dansante (AGPRV) : Cette arme est particulièrement insolite. Lors du premier round au cours duquel l'*épée dansante* est utilisée au combat, elle se comporte comme une arme +1. Chaque round ultérieur, l'épée gagne un bonus supplémentaire de +1, jusqu'à atteindre le maximum de +4 lors du quatrième round. Lors du round n°5, ce processus recommence et l'épée peut alors se mettre à "danser".

Une *épée dansante* peut ensuite être libérée de la main de son porteur pour qu'elle se batte de son propre chef pendant 4 rounds, à une distance maximale de 9 mètres. L'*épée dansante* se bat alors comme si elle était encore dans les mains de son propriétaire et bénéficie des bonus successifs à ses attaques et à ses dégâts lors de chaque round. Lorsque l'*épée dansante* finit son cycle et repasse d'un bonus de +4 à

un bonus de +1, elle revient dans la main de son propriétaire, où elle devra être maniée pendant encore 4 rounds avant de pouvoir être lâchée et danser de nouveau.

Si le propriétaire de l'épée refuse de se saisir de l'épée lorsqu'elle revient à lui, ou s'il s'éloigne de plus de 9 mètres de l'*épée dansante*, l'arme tombera inanimée au sol. L'épée ne peut pas être physiquement attaquée par son adversaire lorsqu'elle danse, bien qu'elle reste sujette aux attaques et aux effets magiques (exemples : *boule de feu*, *transmutation de métal en bois*). Tant que l'épée danse, le porteur peut accomplir n'importe quelle autre action de son choix, y compris se battre avec une autre arme.

Epée défensive (AGPRV) : Cette épée est une arme +4, mais, chaque round, le porteur de cette épée a la possibilité d'ajouter tout ou partie de ce bonus à sa CA. Ainsi, un guerrier pourrait améliorer sa CA actuelle de 2 (armure à plaques avec bouclier) à CA 0 en déduisant 2 points du bonus de +4 de l'épée et donc en laissant un bonus de +2 au toucher et aux dégâts à l'*épée défensive* pour ce round-ci.

Epée de givre (AGPRV) : En temps normal, l'*épée de givre* est une arme +3, mais elle accorde un bonus de +6 contre toute créature attaquant avec du feu (exemple : dragons rouges) ou vivant dans le feu (exemple : élémentaux de feu). Cette arme accorde une défense spéciale contre le feu : faites comme si son porteur portait un *anneau de résistance au feu*. La magie froide de cette épée dispose également de 50% de chances d'éteindre le feu dans un rayon de 3 mètres, y compris les feux magiques tels que celui d'un *mur de feu*, mais pas les attaques basées sur le feu telles que le souffle d'un molosse satanique ou une *boule de feu*. Note : cette épée ne diffuse aucune lumière lorsqu'elle est dégainée, à moins que la température ambiante ne soit inférieure à celle du gel.

Epée hémorragique (AGPRV) : L'*épée hémorragique* est une arme redoutée qui dispose d'un bonus de +1 et d'un terrible pouvoir. Tout dégât infligé par cette arme est progressif pendant 10 rounds de combat au maximum, sur une base de 1 pour 1. Une attaque infligeant 5 points de dégâts, par exemple, infligera 5 points de dégâts supplémentaires lors du round de combat suivant et lors de chaque round ultérieur ; jusqu'à atteindre un total de 50 points de dégâts. Ces dégâts peuvent être stoppés si la victime quitte le combat pour panser ses plaies. Tous les coups portés à l'aide de cette arme infligent des dégâts de la même manière. Les blessures infligées par cette épée magique ne peuvent être guéries que par du repos et avec le temps ; aucune magie curative d'aucune sorte ne sera efficace. Mêmes les créatures capables de se régénérer ne pourront pas se soigner de cette façon, qu'il s'agisse d'une aptitude naturelle (trolls) ou d'une aptitude magique (*anneau de régénération*) de régénération.

Epée des neuf vies (AGPRV) : Cette épée est une arme +2. Lorsqu'elle obtient un résultat naturel de 20 à son jet "pour toucher", l'*épée des neuf vies* absorbe la force vitale de sa cible et la tue instantanément. Cette aptitude peut être utilisée 9 fois avant qu'elle soit définitivement perdue, bien que l'épée conserve ensuite son bonus de +2. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre la magie et, si ce jet est réussi, l'épée n'aura aucun effet d'absorption et elle ne dépensera pas de charge.

Epée sainte (P) : Dans les mains de quiconque n'est pas paladin, cette épée est en tous points une arme +2 ne possédant aucune caractéristique spéciale. Mais dans les mains d'un paladin, la véritable puissance de cette arme sainte est révélée, celle-ci agissant comme une arme +5. L'*épée sainte* infligera également +10 points de dégâts contre tous les adversaires chaotiques mauvais. Elle peut également lancer une *dissipation de la magie* dans un rayon de 1,5 mètre, comme si le paladin lançait ce sort en étant un magicien dont le niveau serait égal à son propre niveau d'expérience. Enfin, elle peut créer une résistance à la magie de 50% dans un rayon de 1,5 mètre sur un simple mot de commande. Veuillez noter que le bonus de +10 aux dégâts remplace le bonus naturel de +5 aux dégâts de l'épée et que ces deux bonus ne s'additionnent donc pas.

Epée tueuse de créatures magiques (AGPRV) : Cette arme agira toujours comme une épée possédant un bonus minimal de +1. Lorsqu'elle est utilisée contre des magiciens, contre des monstres capables de lancer des sorts, contre des monstres disposant d'aptitudes magiques, contre des créatures d'outre-plan ou appelées via un *seuil* ou contre des monstres invoqués (ou appelés), cette épée dispose d'un bonus de +2 au toucher et aux dégâts. Veuillez noter qu'une créature non magique qui reçoit des pouvoirs lui permettant de lancer des sorts de façon artificielle, comme c'est le cas avec un guerrier humain portant un *anneau à sorts*, par exemple, n'est pas considérée comme étant une créature magique vis-à-vis de cette épée.

Epée tueuse de dragons (AGPRV) : L'*épée tueuse de dragons* est une arme +2 contre la plupart des adversaires, une arme +4 contre tous les dragons et elle inflige le triple des dégâts contre un type spécifique de dragon (déterminé aléatoirement). S'il advenait qu'une telle épée soit intelligente (voir ci-dessous), elle n'autorisera pas le joueur à tuer un dragon du même alignement qu'elle. Un tableau vous est fourni ci-dessous pour aider le MJ à choisir un type de dragon contre lequel le triple des dégâts est infligé. Puisqu'il est possible qu'une campagne comporte d'autres types de dragons, le MJ a le droit de modifier cette liste.

d10	Résultat	d10	Résultat
1	airain	6	cuivre
2	argent	7	noir
3	blanc	8	or
4	bleu	9	rouge
5	bronze	10	vert

Epée tueuse de géants (AGPRV) : Cette épée est une arme +2 lorsqu'elle est utilisée pour se battre contre la plupart des adversaires. Contre des humanoïdes apparentés aux géants, comme des ettins ou des ogres, l'*épée tueuse de géants* agit comme une arme +3. Et contre de véritables géants, comme des géants des collines ou des géants des tempêtes, l'épée inflige également le double de ses dégâts normaux.

Epée tueuse de métamorphes (AGPRV) : En temps normal, cette épée est une arme +1 mais elle accorde un bonus de +2 contre : les créatures garous, toute créature capable de d'adopter la forme d'une autre créature (comme les druides ou les vampires) et une créature qui a été métamorphosée ou qui a changé de forme.

Epée tueuse de reptiles (AGPRV) : En temps normal, cette épée est une arme +1 mais elle accorde un bonus de +4 contre tout reptile, ce qui comprend, mais ne se limite pas à : les dinosaures, les dragons, les hommes-lézards, les hydres, les lézards, les serpents et les wivernes.

Epée tueuse de trolls (AGPRV) : En temps normal, cette épée est une arme +1 mais elle accorde un bonus de +3 contre les créatures qui régénèrent leurs points de vie, y compris celles qui régénèrent grâce à des moyens magiques tels qu'un *anneau de régénération*.

Epée vorpale (AGPRV) : Variante encore plus mortelle que l'*épée acérée*, l'*épée vorpale* est une arme +3 et sur un résultat élevé au jet d'attaque, elle décapitera toujours sa cible. (Les adversaires n'ont pas tous une tête et ceux qui en ont ne seront pas tous tués par une décapitation.) Afin de déterminer les chances que cela se produise, consultez le tableau suivant :

L'adversaire est :	Jet "pour toucher" naturel (non ajusté)
Taille humaine ou inférieure	17-20
Grande taille	18-20
Métal massif ou pierre massive	19-20

Lame de feu (AGPRV) : La lame de cette épée s'embrase lorsque son mot de commande est prononcé, cette flamme illuminant les environs comme une torche. Autrement, cette épée ne brille pas, contrairement à la plupart des autres épées magiques. La lame ardente de la *lame de feu* peut facilement mettre le feu au papier, à l'huile, au petit bois, aux toiles d'araignée et au bois sec.

En temps normal, cette épée est une arme +1 mais elle accorde un bonus de +2 de la même façon qu'une *épée tueuse de trolls*, un bonus de +3 contre les créatures qui sont inflammables, qui sont apparentées aux oiseaux ou qui ont une attaque spéciale basée sur le froid, et un bonus de +4 contre les morts-vivants. Ces bonus ne sont pas cumulables ; seul le bonus le plus élevé doit être pris en compte. (Ainsi, contre un rukh squelettique, cette épée est +4 et non pas +7.)

Lame vampirique (AGPRV) : Cette épée +2 permet à son porteur d'absorber la force vitale de sa cible. Lorsqu'un 20 naturel est obtenu à un jet d'attaque, la cible perd un niveau d'expérience, ainsi que les dés de vie et les aptitudes appropriés, comme si elle avait été frappée par une créature morte-vivante telle qu'une âme-en-peine. Les points de vie ainsi absorbés soigneront les dégâts subis par le porteur de l'épée, mais pas au-delà de son total normal de points de vie.

EPEES INSOLITES

OSRIC définit une épée "insolite" comme étant une épée qui est à la fois douée d'une conscience et d'une intelligence. Les épées insolites manifestent leur intelligence de différentes façons mais elles ont toutes les traits de base suivants : une Intelligence de 13-18, la faculté de communiquer, un alignement, toute une variété de pouvoirs, peut-être un but spécial, et un égo. Cette section permet au MJ de créer des épées insolites et de les utiliser dans sa campagne.

Au premier regard, l'on peut penser, à la lecture des différentes aptitudes que les épées spéciales peuvent potentiellement posséder, que ces épées sont des objets magiques surpuissants. Ne vous inquiétez pas. Une épée intelligente correctement interprétée peut se révéler être une bénédiction mitigée et peut souvent poser plus de problèmes que d'en résoudre.

Intelligence et facultés d'une épée

d%	INT	Facultés	Communication
01-75	Nulle	Aucune	Aucune
76-83	13	1 pouvoir mineur	Empathie faible
84-89	14	2 pouvoirs mineurs	Empathie élevée
90-94	15	2 pouvoirs mineurs	Parole
95-97	16	3 pouvoirs mineurs	Parole
98-99	17	3 pouvoirs mineurs	Parole
00	18	3 pouvoirs mineurs et 1 pouvoir majeur	Télépathie

Empathie faible : Le porteur ressentira de la chaleur, du froid ou un picotement émanant de la garde de l'épée, ainsi qu'une certaine envie d'agir lorsque l'aptitude de l'épée fait effet.

Empathie élevée : Le porteur ressentira des émanations émotionnelles de la part de l'épée.

Parole : L'épée est capable de parler la langue de son alignement, plus 1 langue supplémentaire ou plus, déterminée(s) grâce au tableau fourni plus loin.

Télépathie : L'épée est capable de communiquer avec son propriétaire par voie de télépathie, dans n'importe quelle langue et sur n'importe quelle distance. Elle peut également diffuser une communication télépathique à toutes les créatures situées à moins de 9 mètres, dans n'importe quelle langue de son choix. L'épée comprend toutes les langues parlées et peut lire les textes non magiques.

Alignement d'une épée

Toutes les épées intelligentes ont un alignement. Au besoin, vous pouvez utiliser le tableau suivant pour le déterminer de façon aléatoire. Les *épées saintes* sont toutes d'alignement loyal bon.

d%	Alignement
01-05	Chaotique bon
06-15	Chaotique neutre
16-20	Chaotique mauvais
21-25	Neutre mauvais
26-30	Loyal mauvais
31-55	Loyal bon
56-60	Loyal neutre
61-80	Neutre absolu
81-00	Neutre bon

Toute épée *neutre* acceptera d'être portée par un personnage correspondant à la partie non neutre de l'alignement de l'épée (ainsi, un personnage Chaotique bon ou Loyal bon peut manier une épée Neutre bon, par exemple). Les épées d'alignement Neutre absolu accepteront d'être maniées par n'importe quel personnage avec le mot "Neutre" dans son alignement (CN, LN, NB ou NM, en plus de Neutre absolu).

Note : A l'exception des épées d'alignement neutre, comme indiqué ci-dessus, tout personnage qui tente de saisir, dégainer ou utiliser une épée insolite dont l'alignement est différent du sien recevra un nombre de points de dégâts égal à l'égo de l'épée (voir tableau, plus loin).

Pouvoirs mineurs des épées

Un pouvoir mineur ne fonctionne que si l'arme est dégainée et que son propriétaire se concentre sur le pouvoir désiré. Une épée ne peut utiliser qu'une seule aptitude spéciale à la fois et l'épée ne peut pas être utilisée pour se battre en même temps qu'elle utilise une aptitude. Si vous obtenez plusieurs fois la même aptitude, doublez ou triplez la portée de l'aptitude, si cela est approprié.

d%	Pouvoir mineur
01-11	Détection du mal/du bien dans un rayon de 3 mètres
12-22	Détection de l'or ou de l'argent dans un rayon de 6 mètres
23-33	Détection des salles ou des murs mobiles dans un rayon de 3 mètres
34-44	Détection des passages inclinés dans un rayon de 3 mètres
45-55	Détection des pièges dans un rayon de 3 mètres
56-66	Détection du type et du nombre de pierres précieuses dans un rayon de 1,5 mètre
67-77	Détection de la magie dans un rayon de 3 mètres
78-82	Détection des portes secrètes dans un rayon de 1,5 mètre
83-87	Perception de l'invisible dans un rayon de 3 mètres
88-92	Localisation d'objets avec une portée de 36 mètres
93-98	Faites deux jets dans ce tableau, en ignorant les résultats compris entre 93 et 00
99-00	Faites un jet dans le tableau des pouvoirs majeurs

Pouvoirs majeurs des épées

Afin d'utiliser le pouvoir majeur d'une épée, l'arme doit être dégainée et son propriétaire doit se concentrer sur l'effet désiré. Si applicable, des jets de sauvegarde sont autorisés contre des pouvoirs majeurs. Si vous obtenez plusieurs fois le même pouvoir, doublez ou triplez la portée de l'aptitude, si cela est approprié.

d%	Pouvoir majeur
01-07	Charme-personnes au contact, trois fois par jour
08-15	Clairaudience à une portée de 9 mètres et pendant 1 round, trois fois par jour
16-22	Clairvoyance à une portée de 9 mètres et pendant 1 round, trois fois par jour
23-28	Détermination de la direction et de la profondeur, trois fois par jour
29-34	E.S.P. à une portée de 9 mètres et pendant 1 round, trois fois par jour
35-41	Vol pendant 1 heure par jour, à une vitesse de 36 m

d%	Pouvoir majeur
42-47	Guérison, une fois par jour
48-54	Illusion (comme une *baguette d'illusion*), deux fois par jour
55-61	Lévitation, jusqu'à 300 kg pendant 1 tour, trois fois par jour
62-67	Force, comme le sort, une fois par jour (sur le porteur)
68-75	Télékinésie, jusqu'à 125 kg pendant 1 round, une fois par jour
76-81	Télépathie à une portée de 18 mètres, deux fois par jour
82-88	Téléportation, comme le sort, jusqu'à 300 kg, une fois par jour
89-94	Vision aux rayons X avec une portée de 12 mètres et pendant 1 tour, deux fois par jour
95-97	Faites deux jets dans ce tableau, en ignorant ce résultat
98-99	Le joueur choisit 1 pouvoir
00	Faites un jet dans le tableau des buts spéciaux

Epées avec un but spécial

Le but d'une épée doit toujours correspondre à son alignement. Tuer doit se limiter aux créatures d'alignement mauvais si l'alignement de l'épée est bon (exemple : une épée d'alignement bon qui obtient un résultat "21-30 Tuer les clercs et les druides" sur le tableau suivant ne cherchera à tuer que les clercs mauvais). Les épées bonnes vouées à tuer des monstres chercheront toujours à tuer des monstres neutres ou mauvais, tandis que des épées mauvaises vouées à tuer des monstres chercheront toujours à tuer des monstres neutres ou bons.

But spécial

d%	But
01-10	Vaincre le bien ou le mal
11-20	Vaincre la loi ou le chaos
21-30	Tuer les clercs et les druides
31-40	Tuer les créatures d'alignement diamétralement opposé*
41-50	Tuer les guerriers, les paladins et les rôdeurs
51-60	Tuer les magiciens et les illusionnistes
61-90	Tuer les monstres non humains
91-00	Tuer les voleurs et les assassins

* La version Neutre absolu de cette épée cherchera à maintenir l'équilibre en vainquant des êtres aux alignements extrêmes.

But spécial

Le pouvoir spécial généré à l'aide de ce tableau ne fonctionnera que s'il est utilisé pour satisfaire le but spécial de l'épée. Ce pouvoir se manifeste lorsque l'arme parvient à frapper un adversaire, à moins que la cible réussisse un jet de sauvegarde contre la magie.

d%	Pouvoir
01-10	Cécité pendant 2d6 rounds
11-20	Confusion pendant 2d6 rounds
21-25	Contamination, comme la forme inverse du sort *guérison des maladies* (épées d'alignement mauvais uniquement)
26-30	Désintégration
31-35	Dissipation de la magie (une seule cible)
36-55	Effroi pendant 1d4 rounds
56-65	Folie pendant 1d4 rounds
66-80	Paralysie musculaire pendant 1d4 rounds
81	Pétrification
82-91	Ralentissement pendant 2d6 rounds
92-00	Silence pendant 1d4 rounds

Langues (hors alignement) parlées par une épée

Ces langues devront être soigneusement choisies par le MJ afin de refléter le but et les aptitudes de l'épée.

d%	Nombre de langues	d%	Nombre de langues
01-40	1	86-95	4
41-70	2	96-99	5
71-85	3	00	6

Ego d'une épée

Il s'agit de l'étape finale de création d'une épée intelligente. Chaque attribut de l'épée vaut un certain nombre de points d'égo, et le total de ces points d'égo indique le score d'égo de l'arme. L'égo et l'intelligence d'une arme forment une combinaison de facteurs qui conduit le joueur et son arme unique à lutter l'un contre l'autre pour obtenir la domination (voir ci-dessous). Lorsque vous utilisez le tableau suivant, arrondissez les ½ points au chiffre supérieur.

Attribut	Points d'égo
Chaque "+" de l'épée*	1
Chaque langue parlée	½
Chaque pouvoir majeur**	2
Chaque pouvoir mineur**	1
But spécial	6
Aptitude télépathique	2

* Une épée +1 possède 1 point d'égo, mais si elle dispose d'un deuxième bonus plus élevé, ces points sont additionnés. Exemple : une *épée tueuse de trolls* possède 1 point d'égo en raison de son bonus de base, plus 3 points de plus en raison de son bonus plus élevé contre les créatures qui régénèrent, pour un total de 4 points d'égo. Les épées possédant des pouvoirs supplémentaires mais aucun bonus supérieur, comme une *épée des neuf vies*, multiplient par deux leurs bonus pour déterminer leur égo. L'*épée des neuf vies*, pour reprendre cet exemple, a donc 4 points d'égo.

** Doublez les points d'égo dans le cas des aptitudes doublées. Triplez les points d'égo dans le cas des aptitudes triplées.

LA GUERRE DES VOLONTES : EPEES CONTRE PERSONNAGES

Chaque épée insolite possède un score de personnalité, déterminé en additionnant son score d'Intelligence et ses points d'égo. Ces épées se montreront très consciencieuses pour suivre leur alignement et si le propriétaire de l'épée ne l'est pas, un conflit de personnalité aura lieu. Si l'épée dispose d'un égo substantiel, de 19 ou plus, l'arme se considérera comme étant supérieure à son porteur et si celui-ci est en désaccord avec les décisions de l'épée, un conflit de personnalité aura lieu.

La personnalité d'un personnage joueur est déterminée à l'aide de la formule suivante : niveau de personnage + Intelligence + Charisme = score de Personnalité. Ce score sera modifié en fonction des dégâts qu'il aura reçus, réduisant son score de Personnalité de 1 point pour chaque groupe de pv équivalent aux pv moyens par niveau du personnage.

Par exemple, Paula est un paladin de niveau 8 ayant un score de Constitution de 15 (bonus de +1 pv par dé) et un total de 54 pv. Les pv moyens par niveau sont égaux à 54 ÷ 8 = 6,75 et ce résultat est arrondi à 7. Ainsi, pour chaque tranche de 7 points de dégâts subis par Paula au combat, son score de Personnalité est réduit de 1 point.

Chaque fois qu'un conflit de personnalité se produit, l'épée luttera avec le joueur pour obtenir la domination sur lui. Plus de tels conflits se produisent souvent, plus la lutte sera difficile et plus les exigences de l'épée seront extravagantes afin d'être apaisée.

Une telle épée pourrait insister pour que le joueur se batte contre un adversaire que le joueur préfèrerait éviter ou avec lequel il préfèrerait parlementer — et peut-être qu'elle cherchera à provoquer un combat, qu'elle poussera un cri pour révéler la cachette du personnage, ou qu'elle criera des insultes au beau milieu de négociations délicates.

En outre, certaines épées peuvent insister pour que des pierres précieuses ou que des filigranes de platine soient incrustés dans leur lame ou dans leur pommeau, ou bien elles peuvent exiger qu'un fourreau fabriqué à partir du cuir d'un dragon ou d'un démon leur soit fourni.

Si le score de Personnalité de l'épée est supérieur à celui de son porteur, l'épée est en mesure de dominer le joueur. L'épée sera alors capable d'imposer à l'infortuné joueur tout ou partie de ce qui a été énuméré ci-dessus et, en plus, elle peut même refuser de frapper un adversaire particulier ou dévier un coup

de telle manière qu'elle frappe un camarade, voire le propriétaire de l'épée.

Ce qui précède doit être soigneusement arbitré par le MJ. Une *épée sainte* possédant une personnalité puissante pourra être une force dynamique dans la poursuite du bien si elle est placée dans les mains d'un paladin dévoué. Entre les mains du même personnage, une épée neutre bonne possédant une personnalité puissante peut débattre constamment avec le paladin à propos de la meilleure façon d'envisager une situation. Une épée particulièrement dominante ou maléfique pourrait même chercher à devenir la possession d'un personnage faible afin de mieux le dominer et d'être capable de mieux parvenir à ses propres fins.

Les épées magiques insolites sont comme les autres créatures dont l'égo est démesuré : elles chercheront à devenir une force dont il faut tenir compte dans leur monde, en s'investissant grandement dans toutes les activités du groupe, et tout particulièrement au cours des combats. Ces armes ressentiront également une forte rivalité à l'égard des autres armes magiques puissantes situées à moins de 18 mètres et tenteront de mener leur porteur à s'occuper de la rivale en fonction de l'alignement de l'épée et de l'alignement de la rivale. Une épée chaotique mauvaise cherchera à détruire l'arme rivale, tandis qu'une épée loyale bonne cherchera à sauver et à recruter une arme rivale pour qu'elle serve sa propre cause.

Les épées de nature insolite ne sont jamais complètement dominées ou réduites au silence. Même si elle est largement dépassée par la personnalité de son propriétaire, une telle épée sera prompte à glisser son opinion dans toute discussion et cherchera toujours à gagner de l'influence sur le joueur et ses compagnons.

Les MJ doivent être prêts à jouer la personnalité de ces épées jusqu'à (hum !) la garde, en appliquant les traits de personnalité et les exigences égocentriques de l'arme aux dépends du joueur à chaque fois que l'occasion se présente. Interprétez cette épée comme s'il s'agissait de votre propre personnage, mais un personnage particulièrement avare et égotiste, et faites tout votre possible pour garantir que l'épée recueille le moindre gain qui se présente. En matière de jeu de rôle, les possibilités sont infinies.

ARMES DIVERSES

A l'instar des épées, les armes diverses ajoutent leur bonus à la fois aux probabilités "de toucher" et aux jets de dés de dégâts. Les armes issues du tableau et qui ne sont pas explicites d'elles-mêmes (ex. : une simple *masse +1*) sont détaillées dans cette section. Les flèches magiques qui touchent leur cible désignée sont détruites ; celles qui la ratent ont 50% de chances de se briser ou d'être inutilisables d'une quelconque autre façon. Les hachettes et les marteaux magiques peuvent être lancés jusqu'à une distance de 9 mètres tout en conservant le bénéfice de leur bonus d'attaque, mais en perdant leur bonus aux dégâts. Les lances magiques peuvent être utilisées soit comme des armes de corps-à-corps, soit comme des armes à distance. Lorsqu'elle est lancée sur une créature très forte (18.99) ou très massive, il y a 50% de chances pour que la lance se brise. Si elles sont touchées par un jet de lance, les créatures intelligentes ont 70% de chances d'utiliser la lance contre leur attaquant ou bien elles ont 25% de chances de tenter de briser la lance (la lance doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre un coup écrasant). Les créatures inintelligentes ont 25% de chances de tenter de briser la lance. Les armes à projectiles (arcs, arbalètes, frondes, etc.) accordent leur bonus au toucher et aux dégâts aux projectiles qu'elles tirent. Les bonus des munitions magiques sont cumulatifs avec les bonus des armes à projectiles magiques.

Arbalète de distance (AGPRV) : Cette arbalète +1 voit sa portée multipliée par deux, quel que soit le type d'arbalète. 20% de ces armes sont des arbalètes lourdes.

Arbalète de précision (AGPRV) : Cette arme dispose d'un bonus de +3 à tous ses jets pour toucher et à tous ses jets de dégâts. De plus, toutes les attaques effectuées à l'aide de cette arme sont traitées comme si leur portée était courte. 10% de ces armes sont des arbalètes lourdes.

Arbalète de rapidité (AGPRV) : Cette arme tire deux fois plus vite qu'une arbalète ordinaire. Si elles sont déterminées aléatoirement, 10% de ces armes sont des arbalètes lourdes.

Dague venimeuse (AGV) : Sur un résultat naturel de 20 à un jet d'attaque, cette dague +1 injecte une dose mortelle de poison à sa victime, bien que celle-ci ait droit à un jet de sauvegarde contre le poison pour en annuler les effets. La dague contient six doses de poison dans un minuscule compartiment situé dans sa garde et elle peut être rechargée. L'utilisation de cette arme par des personnages d'alignement bon doit être soigneusement surveillée.

Flèche mortelle (AGPRV) : Il s'agit d'une flèche +3 qui est particulièrement mortelle envers un certain type de créatures. Elle porte toujours une marque quelconque, généralement une rune ou un pictogramme, pour désigner le type de cible que la flèche tuera instantanément en cas d'attaque réussie. Un tableau est fourni ci-dessous pour effectuer une détermination aléatoire, mais nous conseillons au MJ de modifier ce tableau pour que celui-ci soit adapté à son univers de jeu unique. Vous pouvez remarquer, dans ce tableau, que le type peut être aussi général que "humanoïde" ou aussi spécifique que "hobgobelin".

d%	Résultat	d%	Résultat
01-02	Araignées	51-52	Humanoïdes
03-04	Clercs	53-54	Hydres
05-06	Demi-humains	55-56	Illusionnistes
07-08	Démons	57-58	Kobolds
09-10	Diables	59-60	Lanceurs de sorts
11-12	Dinosaures	61-62	Liches
13-14	Dragons	63-64	Lycanthropes
15-16	Druides	65-66	Mammifères
17-18	Elémentaux	67-68	Méduses
19-20	Elfes	69-70	Molosses sataniques
21-22	Ettins	71-72	Momies
23-24	Géants	73-74	Morts-vivants
25-26	Gnolls	75-76	Nagas
27-28	Gnomes	77-78	Nains
29-30	Gobelins	79-80	Ogres
31-32	Golems	81-82	Orques
33-34	Goules	83-84	Paladins
35-36	Griffons	85-86	Reptiles
37-38	Guerriers	87-88	Rôdeurs
39-40	Halfelins	89-90	Squelettes
41-42	Harpies	91-92	Troglodytes
43-44	Hippogriffes	93-94	Trolls
45-46	Hobgobelins	95-96	Vampires
47-48	Hommes-lézards	97-98	Voleurs
49-50	Humains	99-00	Zombis

Fronde du halfelin (AGPRV) : Accorde un bonus de +2 aux jets "pour toucher" et aux jets de dégâts, mais cette arme équivaut à une arme +1 pour déterminer quelles créatures elle peut affecter.

Hache de jet (AGPR) : Il s'agit d'une hachette magique +2 spécialement créée pour être lancée jusqu'à une distance de 18 mètres et pour conserver son bonus au toucher et aux dégâts lorsqu'elle est utilisée en guise d'arme à distance.

Marteau des nains (G) : Fonctionne généralement comme un marteau +2. Cependant, entre les mains d'un guerrier nain qui connaît son mot de commande, cette arme est un marteau de guerre +3. Lorsqu'il est lancé, le *marteau des nains* est une

arme à distance qui conserve son bonus à l'attaque, qui inflige le double des dégâts s'il touche sa cible et qui revient entre les mains de son propriétaire. S'il est lancé contre un adversaire géant (y compris les ogres, les trolls et les ettins), le marteau inflige le triple des dégâts s'il touche sa cible.

Masse sainte (CGPR) : Il s'agit d'une masse +1 possédant des pouvoirs spéciaux contre les créatures maléfiques et les morts-vivants. Cette masse est d'alignement neutre bon et inflige 5d4 points de dégâts supplémentaires à toute cible maléfique qu'elle frappe. Cependant, contre les morts-vivants, la *masse sainte* révèle sa véritable puissance. Lorsque cette masse frappe un démon, un diable ou une créature morte-vivante, un jet d'intimidation des morts-vivants est effectué sur le tableau d'intimidation des morts-vivants, comme si le porteur était un clerc de niveau 12. Si la créature rate son jet, elle est immédiatement annihilée par la puissance sainte de la masse. Certaines créatures (exemple : squelettes, zombis et goules) sont automatiquement détruites. Les créatures mortes-vivantes plus puissantes qui ont un résultat numérique à la place d'un "I" ou d'un "D" sur le tableau bénéficient de ce nombre en guise de sauvegarde contre la destruction. Même si la cible morte-vivante réussit son jet de sauvegarde, ou si elle est immunisée contre la destruction, la masse lui infligera quand même le double des dégâts, plus le double du bonus aux dégâts.

Trident/fourche (AGPRV) : Il s'agit d'un trident plus court que la normale dont la hampe mesure 1,8 mètre. Il peut être utilisé en tant qu'arme de corps-à-corps et en tant qu'arme à distance, mais il est trop court dans ce mode pour être apprêté à recevoir une charge. Lorsque son mot de commande est prononcé, le trident s'allonge pour devenir une véritable arme d'hast et peut donc être apprêté contre une charge, tout comme une arme d'hast normale. Dans ces deux modes, l'arme dispose d'un bonus de +3 au toucher et aux dégâts.

OBJETS MAGIQUES DIVERS

L'enchantement d'objets ne se limite pas aux anneaux, aux baguettes et aux armes. En fait, toutes sortes d'objets peuvent être — et ont été — enchantés et devenir magiques. De là vient le besoin d'établir une catégorie entièrement dédiée aux objets magiques divers.

En règle générale, les propriétés d'un objet ne seront révélées qu'au terme d'un examen et d'expérimentations minutieux et déterminés. Un objet pour lequel un manuel d'utilisation est fourni est quelque chose de très rare !

Note sur les livres : Si on inspecte superficiellement des livres, traités, ouvrages, etc., ceux-ci sembleront n'être que des ouvrages non magiques traitant de sujets obscurs. Les seuls sorts qui permettront de distinguer un type de livre magique d'un autre sont *identification* et *souhait majeur*. Dans ce but, tous les autres sorts et pouvoirs sont sans effet. Deux *souhaits majeurs* sont nécessaires pour déterminer la nature exacte d'un livre donné, le premier ne révélant que les classes ou les caractéristiques générales les plus affectées (mais sans indiquer si cela est pour un bien ou pour un mal !). La plupart des livres disparaîtront immédiatement après avoir été lus, bien qu'un MJ ait le droit, bien entendu, de décider qu'un ouvrage nuisible reste en possession d'un personnage jusqu'à ce qu'un *désenvoûtement* soit utilisé.

Note concernant les chaussures magiques : La taille de ces objets s'adaptera par magie à toutes les classes de personnage joueur tirées des règles de base d'OSRIC, à moins que le contraire ne soit indiqué dans la description d'un objet. En matière de limitation de leur taille, la règle suivante s'applique : la taille minimale est celle d'un halfelin et la taille maximale est celle d'un très grand humain. Cependant, à la discrétion du MJ, comme toujours, cela ne s'applique pas forcément à votre univers de jeu. Dans tous les cas, les deux bottes doivent être chaussées avant que le moindre effet magique ne se produise.

Amulette d'antidétection (tous) : Cette amulette fournit une protection contre toutes les formes de scrutation. Des sorts tels que *clairvoyance* ou *clairaudience*, des objets tels que des *boules de cristal* et des pouvoirs mentaux ou magiques tels que l'*E.S.P.* ou la *télépathie* (ou, en fait, n'importe quelle méthode autre que de consulter une puissance majeure d'outre-plan) sont totalement inefficace lorsqu'ils sont utilisés pour localiser le porteur de cette amulette.

Amulette d'armure naturelle (tous) : Cette amulette magique accorde à son porteur un bonus de +1 à +4 à la CA (lancez 1d4 pour déterminer la valeur de ce bonus).

Amulette de Constitution (tous) : Ce collier magique accorde à son porteur un bonus de +1 en Constitution.

Amulette des plans (tous) : Cette amulette permet à son porteur, une fois qu'il est expérimenté dans son usage, de voyager vers des réalités extra-planaires, et ce instantanément et sans erreur. Cependant, tant que le porteur n'a pas appris à se servir de l'amulette, la destination sera entièrement aléatoire !

Amulette de poings puissants (tous) : Lorsque ce collier magique est porté, il accorde un bonus de +1 "pour toucher" à toutes les attaques physiques effectuées à mains nues.

Amulette de protection spirituelle (tous) : Le porteur de cette broche est protégé contre les attaques visant son âme. Ce charme protège complètement son porteur contre la possession, qu'elle soit le résultat d'un sort ou qu'elle provienne des efforts d'un démon, d'un diable ou d'un être similaire. En outre, si le porteur est tué, son âme pénètre dans l'amulette et y restera protégée pendant 1 semaine. Cependant, si l'amulette est détruite pendant cette période, l'âme est elle aussi détruite.

Anneaux de transport (tous) : Il s'agit de deux anneaux de fer de 45 cm de diamètre. Lorsque ces deux anneaux sont situés sur le même plan d'existence et à moins de 150 km l'un de l'autre, tout ce qui est passé au travers de l'un des anneaux ressortira immédiatement par l'autre anneau. Jusqu'à 50 kg de matière peut ainsi être transféré au cours du même jour, bien que des objets partiellement transférés puis retirés (une main, par exemple) ne comptent pas dans ce total. Tout ce qui est suffisamment petit pour franchir ce seuil en forme d'anneau sera transféré, y compris les petites créatures vivantes. Les attaques, les messages et les sorts peuvent également franchir ce seuil. L'entrée et la sortie de ces deux anneaux sont marquées de façon évidente.

Balai volant (M) : Ce balai permet à son utilisateur de voler pendant un total de 9 heures par jour. S'il porte jusqu'à 100 kg, le balai se déplace à une vitesse de 12 mètres, et s'il porte jusqu'à 200 kg, le balai se déplace à une vitesse de 9 mètres. Il est possible d'ordonner au balai de se piloter de lui-même pour qu'il atteigne n'importe quelle destination nommée par son propriétaire, à une vitesse de 12 mètres, du moment que le propriétaire est raisonnablement familier avec l'endroit et la disposition de la destination désignée. Le balai peut être invoqué par son propriétaire via un mot de commande depuis une distance maximale de 300 mètres. Son niveau d'agilité aérienne est égal à IV (voir Chapitre III). Tous les *balais volants* répertoriés ont le nom "Noisette" gravé sur leur manche.

Bandeau d'Intelligence (IM) : Ajoute un bonus de +1 au score d'Intelligence de son porteur tant qu'il est porté.

Bateau pliant (tous) : Il s'agit d'une boîte en bois de 30 × 30 × 15 cm qui peut être utilisée comme une boîte de rangement ordinaire. Cette boîte est capable de se déplier et de prendre deux formes de vaisseaux de tailles différentes, en fonction du mot de commande qui est prononcé. La première forme est celle d'un bateau de 3 × 1,2 × 0,6 m et comprend 1 paire de rames, une ancre, un mat et une voile latine. La deuxième

forme est celle d'un navire de 7,2 × 2,4 × 1,8 m et comprend 5 paires de rames, une ancre, un mat, une voile carrée, un pont et une cale, une cabine et des sièges de rameurs. Tous les objets stockés dans la boîte avant sa transformation sont désormais entreposés dans le vaisseau. Le bateau peut confortablement accueillir 4 passagers de taille humaine et le navire peut facilement en accueillir 15. Sur un simple mot de commande, le bateau ou le navire se repliera pour retrouver sa forme de boîte.

Baume fortifiant (tous) : Une jatte de la taille de la paume contient 5 utilisations de ce baume. Une application de ce baume permet de neutraliser les effets de n'importe quel poison ou de guérir n'importe quelle maladie subie par la personne qui reçoit cette application. S'il est appliqué sur une blessure, le baume soignera 1d8+5 points de dégâts.

Bille de force (tous) : Il s'agit d'une bille minuscule qui semble être faite de verre noir et terne. Cet objet peut être lancé jusqu'à une distance de 18 mètres et sans malus de portée. Il explose à l'impact et inflige 5d6 points de dégâts à toutes les créatures situées à moins de 3 mètres du point d'impact. L'explosion crée également une *sphère résistante* de 3 mètres de rayon pendant une durée de 10 minutes. La cible de la bille se retrouvera emprisonnée à l'intérieur d'une sphère d'énergie qui pourra seulement être dissipée à l'aide d'un *bâtonnet d'oblitération*, d'une *baguette d'annulation*, d'une *désintégration* ou d'un sort de *dissipation de la magie* ciblé. Une *sphère résistante* qui est dissipée disparaît de façon inoffensive. Rien ne peut entrer ou sortir de la sphère, mais il y a suffisamment d'air dans la sphère pour empêcher que le prisonnier ne suffoque. La sphère ne peut pas être déplacée de sa position initiale, que ce soit physiquement ou par magie.

Bottes ailées (tous) : Lorsque le mot de commande est prononcé, des ailes jaillissent des talons de ces bottes apparemment ordinaires et permettent à leur porteur de voler comme pour le sort de *vol* (agilité aérienne : niveau IV). Ce pouvoir peut être utilisé jusqu'à 3 fois par jour, avec une durée maximale de 5 minutes par vol.

Bottes d'elfe (tous) : Ces chaussures de cuir souple permettent de se déplacer silencieusement, même dans les pires conditions, comme par exemple sur des escaliers grinçants. Les chances de réussite varient de 95% environ pour les pires des conditions à 100% pour la plupart des conditions.

Bottes de lévitation (tous) : Permettent à leur utilisateur de léviter ou de descendre à une vitesse maximale de 6 mètres par round, sans limite d'utilisation. Ces bottes ne sont pas capables de soulever un poids total excédant 300 kg. Le niveau d'agilité aérienne est seulement égal à I.

Bottes de rapidité (tous) : Lorsque ces bottes sont activées en claquant leurs talons ensemble, la vitesse de déplacement de leur porteur est multipliée par deux et sa CA reçoit un bonus de +2.

Bottes de sept lieues (tous) : Ces chaussures magiques augmentent la vitesse de base de leur porteur jusqu'à 36 m et accordent la faculté de sauter de 4,5 m à la verticale, de 2,7 m en arrière et de 9 m en avant. Ce mouvement bondissant peut être utilisé en plein combat pour attaquer et pour se replier si le porteur a remporté l'initiative, mais dans de telles conditions, le porteur a 20% de chances de base de trébucher, ces chances diminuant de 1% par point de Dextérité au-dessus de 12. Gravé dans le talon de la botte gauche se trouve le nom "Jak".

Bottes de téléportation (tous) : Permettent à leur utilisateur de se téléporter, comme avec le sort de *téléportation*, jusqu'à 3 fois par jour.

Bottes des terres gelées (tous) : Ces bottes permettent de se déplacer à vitesse normale à travers la neige et leur porteur ne laissera aucune trace de son passage dans la neige. Les *bottes des terres gelées* permettent également de se déplacer à vitesse normale sur de la glace ou sur des surfaces gelées, et ce sans glisser ni tomber, à condition que la surface soit horizontale. Tant qu'elles sont chaussées, ces bottes affectent également leur porteur comme si un sort de *résistance au froid* avait été lancé sur lui, sans limite temporelle.

Boule de cristal (IM) : Cette sphère de cristal magique mesure environ 15 cm de diamètre. Elle permet à son utilisateur de voir à travers n'importe quelle distance et même jusque dans d'autres plans. Plus la personne ou le lieu recherché est connu, meilleures sont les chances de succès. Certaines boules de cristal accordent des pouvoirs supplémentaires (voir tableau, ci-dessous). Cet objet nécessite un traitement minutieux de la part du MJ.

d%	Aptitudes supplémentaires d'une boule de cristal
01-75	Aucune
76-85	Clairaudience
86-90	Détection de l'invisibilité
91-95	E.S.P.
96-00	Vision réelle

Bourse prolifique d'Ahmek (tous) : Ahmek était un magicien devenu sage qui, selon les légendes, oubliait constamment de mettre de l'argent dans sa bourse. Cet objet magique est un objet en cuir fabriqué avec grand soin ; il se compose de quatre morceaux de cuir cousus qui alternent entre le noir et le jaune doré. Lorsqu'elle est trouvée, cette bourse contient 5 pc, 5 pa, 2 pe, 15 po et 3 pp. Quel que soit le nombre de pièces qui sont retirées ou ajoutées au contenu de la bourse, chaque jour, à minuit, le nombre de pièces présentes dans la bourse sera toujours égal à ces montants.

Bracelet d'assistance (CDIM) : Il s'agit d'un bracelet en argent finement ciselé et pourvu de quatre charmes. Son porteur peut associer chaque charme à une personne spécifique ; par la suite, lorsque le charme est empoigné et que le nom de l'individu associé est prononcé, cette personne est invoquée et apparaît près du porteur, ainsi que son équipement. La personne invoquée doit être présente sur le même plan que le porteur et elle doit répondre à l'appel de son plein gré (l'individu associé sait qui prononce l'invocation). Chaque charme ne dispose que d'une seule charge et disparaît après utilisation ; et s'il est séparé du bracelet, le charme devient inutile.

Bracelets d'archer majeurs (AGPRV) : Cette paire de bracelets confère la compétence dans l'utilisation de n'importe quel arc ou arbalète. Si le porteur est déjà compétent dans l'utilisation d'un arc ou d'une arbalète, il gagne alors un bonus de +2 à l'attaque et un bonus de +1 aux dégâts lorsqu'il utilise cette arme.

Bracelets d'archer mineurs (AGPRV) : Semblables aux *bracelets d'archer majeurs*, mais ces bracelets accordent seulement un bonus de +1 au toucher et aucun bonus aux dégâts si leur porteur est déjà compétent dans l'utilisation d'un arc ou d'une arbalète.

Bracelets d'armure (tous) : Lorsqu'elle est portée, cette paire de protège-poignets accorde une amélioration magique de +1 à +8 à la CA de son porteur — mais uniquement si le porteur ne porte aucune autre armure, ni aucun bouclier. Par conséquent, ces bracelets sont très recherchés par les magiciens.

Brasero de contrôle des élémentaux de feu (DM) : Lorsqu'un feu est allumé dans ce brasero de fer noir et que les paroles d'invocation sont chantées pendant 1 round, un élémental de feu de 12 DV apparaît et se comporte comme s'il avait été appelé à l'aide d'un sort d'*invocation d'élémental*. Si du soufre est jeté dans le feu avant de chanter, l'élémental de feu aura 16 DV. Un seul élémental de feu peut être invoqué à la fois ; un nouvel élémental ne peut pas être appelé tant que le précédent élémental n'a pas été renvoyé, tué ou dissipé.

Broche antigolems (tous) : Cette broche en forme de scarabée permet à son propriétaire de détecter n'importe quel golem de n'importe quel type jusqu'à une distance de 18 mètres. Pour utiliser ce pouvoir, il doit se concentrer pendant un round. Ce scarabée permet également à son porteur d'attaquer et de blesser un golem avec n'importe quelle arme, y compris avec des armes non magiques.

Broche de défense (tous) : En plus de servir d'agrafe ordinaire permettant d'attacher une cape, cette broche permet d'absorber des *projectiles magiques* produits par un sort ou par une faculté magique. Après avoir absorbé 101 points de dégâts de *projectiles magiques*, la broche fond et devient un morceau de métal inutile.

Broche d'instigation (tous) : Cette broche d'épaule accorde à son porteur un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde. Elle a également pour effet d'envoyer un sentiment de vantardise silencieux à toutes les créatures vivantes peuplant les environs. Cette vantardise est un effet mental qui ressemble à l'*E.S.P.* et qui améliore les prouesses du porteur au combat ; elle ne fonctionne donc pas sur les morts-vivants et sur les créatures dépourvues d'esprit. La vantardise a pour résultat de multiplier par deux les probabilités de rencontrer des monstres errants, d'ajouter un bonus de +10% aux jets de moral des adversaires, ainsi qu'un malus de –10% aux jets de réaction. A partir du moment où une personne touche la broche, elle devient incapable de s'en débarrasser, à moins qu'un sort de *désenvoûtement* ou d'*expiation* ne soit lancé sur l'infortunée victime.

Buvard à imperfections (tous) : Il s'agit d'un objet cristallin de couleur bleue et de la taille et de la forme d'une bille de fronde. Sa fonction consiste à retirer les imperfections des pierres précieuses. Toute pierre précieuse située à moins de 15 cm d'un *buvard à imperfections* pendant plus de 1 minute a 20% de chances de voir sa valeur augmenter de 20%. Améliorer ainsi une pierre précieuse prive le buvard d'une charge et chaque buvard dispose de (1d6×10)+40 charges. Au fur et à mesure que ces charges sont dépensées, le cœur du buvard devient écarlate et cette zone grossit à chaque fois qu'une charge est dépensée. Lorsque sa dernière charge est utilisée, le buvard écarlate tombe en poussière. Cet objet ne peut affecter qu'une seule fois une même pierre précieuse.

Cape de l'araignée (tous) : Il s'agit d'un vêtement de soie noire, tissé selon des motifs qui font penser à des toiles d'araignée. Cette cape magique accorde à son porteur l'immunité contre l'emprisonnement par des toiles ordinaires ou magiques, permet de se déplacer à une vitesse réduite de moitié à travers toute zone couverte de toiles d'araignée, et permet à son propriétaire, une fois par jour, de lancer un sort de *toile d'araignée* comme un magicien de niveau 10. Cette cape permet également à son utilisateur de reproduire les effets du sort *escalade d'araignée* pendant 10 rounds cumulatifs chaque jour. Enfin, le porteur d'une *cape de l'araignée* bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre les venins d'araignée.

Cape de Charisme (tous) : Il s'agit d'une cape de qualité exquise et qui convient à tout seigneur ou à toute dame. Ce vêtement améliore le Charisme du porteur d'un bonus de +2.

Cape de la chauve-souris (tous) : Cette robe de tissu noir ou brun foncé permet à son utilisateur de voler pendant une durée maximale de 7 minutes, suivie d'un nombre identique de minutes de repos, pendant lequel la cape se recharge. La *cape de la chauve-souris* permet de voler selon 2 modes différents, mais, pour fonctionner, chacun de ces modes nécessite d'être plongé dans les ténèbres ou dans un environnement presque complètement dépourvu de lumière. Le porteur peut voler soit en se transformant en chauve-souris ordinaire (agilité aérienne de niveau V — voir Chapitre III), soit en empoignant les bords du vêtement et en écartant les bras comme s'il s'agissait des ailes d'une chauve-souris. Le porteur de la cape acquiert également la faculté de se pendre la tête en bas au plafond, comme une chauve-souris, et la cape accorde un bonus de 20% aux jets pour se cacher dans les ombres.

Cape de déplacement (tous) : Cette cape rend troubles les contours de son porteur. Cette cape peut être utilisée de cette façon pendant 15 rounds cumulatifs chaque jour, répartis au choix du porteur. Tant que l'effet de trouble est actif, toutes les attaques physiques contre le porteur de la cape sont effectuées avec un malus de –4 et il bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre la magie.

Cape d'elfe (tous) : Cette cape de couleur gris neutre ou vert ressemble à une cape ordinaire, à moins que sa capuche ne soit rabattue sur la tête. Dans ce cas, le porteur devient invisible à 100% dans un environnement extérieur naturel ; cette efficacité diminue au fur et à mesure que la végétation naturelle diminue, jusqu'à atteindre 95% dans des champs à découvert. Dans la plupart des conditions ténébreuses ou de faible éclairage, dans un environnement non naturel, l'invisibilité reste tout de même assez bonne, soit environ 90% pour des environnements urbains sombres et 95% pour des environnements éclairés à la torche ou pour des donjons. Si le porteur tente de se déplacer tout en restant discret dans un endroit à l'éclairage intense, il conserve quand même 50% de chances d'être invisible. 90% de ces capes sont taillées pour des elfes ou pour des humains. Les 10% restants sont adaptées à des créatures de la taille des halfelins (environ 1,20 m de haut). Cet objet magique requiert un arbitrage minutieux de la part du MJ.

Cape éthérée (tous) : Ce vêtement a un éclat gris argenté et reflète la lumière d'une curieuse façon. Lorsqu'il prononce le mot de commande, le porteur de cette cape devient éthéré pendant une période maximale de 10 rounds par jour. Ce temps total peut être réparti sur plusieurs utilisations, au choix du porteur.

Cape de moindre déplacement (tous) : Comme la *cape de déplacement*, sauf que l'effet est continu et que les bonus de défense sont réduits de moitié : les attaques physiques sont effectuées avec un malus de –2 et les jets de sauvegarde sont effectués avec un bonus de +1.

Cape de prestidigitateur (AV) : Cette cape de couleur vive (certains diraient criarde) permet à son porteur de lancer le sort de *porte dimensionnelle* sur lui-même une fois par jour. Il disparaît alors dans un nuage de fumée et arrive de la même manière à son nouvel emplacement.

Cape de la raie Manta (tous) : Ce vêtement magique ressemble à une cape de cuir ordinaire, jusqu'à ce que son porteur pénètre dans de l'eau salée. Lorsque cela se produit, la cape adhère au porteur et le rend identique à 90%, en apparence seulement, à une raie Manta.

Le porteur de cette cape dispose d'une CA 6, mais il bénéficie des bonus à la CA des objets magiques ou de l'armure magique qu'il pourrait éventuellement porter. Il peut également libérer ses bras de la cape pour attaquer normalement à l'aide des armes qu'il porte. Enfin, le porteur reçoit la faculté de respirer sous l'eau, une vitesse de nage de 18 m, ainsi qu'une attaque caudale supplémentaire, celle-ci infligeant 1d6 points de dégâts.

Cape de résistance (tous) : Cette cape accorde un bonus à tous les jets de sauvegarde. Lorsqu'elle est portée pour la première fois, lancez un d% pour en déterminer l'effet :

d%	Effet
01-50	+1 à tous les jets de sauvegarde
51-75	+2 à tous les jets de sauvegarde
76-90	+3 à tous les jets de sauvegarde

d%	Effet
91-99	+4 à tous les jets de sauvegarde
00	+5 à tous les jets de sauvegarde

Cape de vol (tous) : Lorsqu'on le lui ordonne, cette cape se transforme en une paire d'ailes, ce qui permet à son porteur de voler à une vitesse de déplacement de 18 m (agilité aérienne de niveau IV — voir Chapitre III). Lorsqu'elle revêt sa forme de cape, la *cape de vol* prend toute une variété de styles et d'apparences ; les ailes formées par cette cape peuvent être soit constituées de plumes, soit similaires à des ailes de chauve-souris.

Carafe intarissable (tous) : Il s'agit d'une flasque en cuir d'apparence et de qualité ordinaire. Lorsque son utilisateur retire le bouchon et prononce le mot de commande approprié, qui est souvent inscrit au bas de la flasque, la carafe génère de l'eau douce ou salée selon différents volumes et à différentes vitesses, avec des mots de commandes distincts pour chaque. Un autre mot de commande permet d'arrêter le débit de l'eau.

- **Ruissellement :** Répand 4 litres par round.
- **Fontaine :** Emet un jet d'eau de 1,5 mètre de long coulant au rythme de 20 litres par round.
- **Geyser :** Emet un puissant jet d'eau de 6 mètres de long et de 30 cm de large coulant au rythme de 120 litres par round.

Le *geyser* crée une pression de recul considérable et un personnage dont l'appui au sol est mauvais ou précaire peut être renversé à terre. Le *geyser* crée suffisamment de force dans le jet d'eau pour infliger 1d4 points de dégâts à une cible située à 6 mètres de portée, mais une seule créature peut être prise pour cible lors d'un seul et même round.

Carillon d'interruption (tous) : Le son fort et clair émis par cet instrument empêche l'incantation de tout sort nécessitant une composante verbale dans un rayon de 9 mètres, à moins qu'un jet de sauvegarde contre les baguettes ne soit réussi. Le carillonnement dure 3 minutes entières et le *carillon d'interruption* peut être utilisé une fois toutes les 10 minutes.

Carillon d'ouverture (tous) : Jouer de ce carillon magique a pour effet d'ouvrir tout ce vers quoi il est dirigé. Le son du *carillon d'ouverture* affecte toutes les portes, tous les couvercles, toutes les serrures, tous les portails et toutes les valves. La magie du carillon dissipera même un sort de *fermeture* ou de *verrou magique* s'il a été lancé par un magicien dont le niveau est inférieur au niveau 15. Veuillez noter que cet objet n'affecte qu'une seule forme de verrouillage par utilisation ; une porte verrouillée sur laquelle est placé un sort de *fermeture* nécessitera donc 2 utilisations du carillon. Un sort de *silence sur 5 mètres* a pour conséquence de rendre inefficace cet objet pendant toute la durée du sort. Un *carillon d'ouverture* neuf possède 10 charges ; le carillon se brise en deux lorsque la dernière charge est utilisée.

Carquois magique (AGPRV) : Il s'agit d'un carquois d'apparence ordinaire et possédant trois compartiments, chacun pouvant contenir par magie beaucoup plus d'objets qu'il ne semble possible au premier regard. Le premier compartiment peut contenir jusqu'à 60 flèches ou objets similaires, tels que des baguettes. Le deuxième compartiment peut contenir jusqu'à 18 javelots ou bâtonnets magiques. Le troisième compartiment peut contenir jusqu'à six arcs ou objets de taille similaire, tels que des lances ou des bâtons. Lorsque le porteur plonge la main dans le carquois, l'objet désiré lui sera automatiquement fourni.

Cartes fantasmagoriques (tous) : Il s'agit d'un jeu de 34 cartes parcheminées que l'on trouve souvent rangées dans un sac en cuir ou dans une boîte en bois. Piocher une carte dans ce jeu de cartes et la lancer à terre crée une illusion convaincante d'une ou plusieurs créatures. Cette illusion reste présente jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou que la carte soit ramassée ; dans les deux cas, la carte devient vierge et ne peux plus être utilisée. Le monstre illusoire se déplace et agit comme s'il était réel et obéit à la volonté de celui qui a pioché la carte, bien qu'il ne puisse pas s'éloigner de plus de 9 mètres de la carte. Un jeu de cartes généré de façon aléatoire a 90% de chances d'être complet, sinon 1d20 cartes seront absentes de ce jeu. Un tableau est fourni ci-dessous ; il présente à la fois les valeurs des cartes traditionnelles et celles des cartes de tarot, ainsi que l'illusion qui est générée lorsque la carte correspondante est piochée.

Carte à jouer	Carte de tarot	Créature(s)
As de cœur	IV. L'Empereur	Dragon rouge
Roi de cœur	Cavalier des épées	Guerrier humain masculin & 4 gardes
Reine de cœur	Reine des bâtons	Magicienne humaine
Valet de cœur	Roi des bâtons	Druide humain masculin
Dix de cœur	VII. Le Chariot	Géant des nuées
Neuf de cœur	Valet des bâtons	Ettin
Huit de cœur	As des coupes	Gobelours
Deux de cœur	Cinq des bâtons	Gobelin
As de carreau	III. L'Impératrice	Glabrezu (démon)
Roi de carreau	Deux des coupes	Magicien elfe masculin avec une apprentie
Reine de carreau	Reine des épées	Rôdeuse demi-elfe
Valet de carreau	XIV. La Tempérance	Harpie
Dix de carreau	Sept des bâtons	Guerrier demi-orque masculin
Neuf de carreau	Quatre des deniers	Ogre mage
Huit de carreau	As des deniers	Gnoll
Deux de carreau	Six des deniers	Kobold
As de pique	II. La Papesse	Liche
Roi de pique	Trois des bâtons	3 clercs humains masculins
Reine de pique	Quatre des coupes	Méduse
Valet de pique	Cavalier des deniers	Paladin humain masculin
Dix de pique	Sept des épées	Géant du givre
Neuf de pique	Trois des épées	Troll
Huit de pique	As des épées	Hobgobelin
Deux de pique	Cinq des coupes	Gobelin
As de trèfle	VIII. La Justice	Golem de fer
Roi de trèfle	Valet des deniers	3 voleurs halfelins masculins
Reine de trèfle	Dix des coupes	3 pixies
Valet de trèfle	Neuf des deniers	Voleuse demi-elfe
Dix de trèfle	Neuf des bâtons	Géant des collines
Neuf de trèfle	Roi des épées	Ogre
Huit de trèfle	As des bâtons	Orque
Deux de trèfle	Cinq des coupes	Kobold
Joker	Deux des deniers	Illusion du propriétaire du jeu de cartes
Joker	Deux des bâtons	Illusion du propriétaire du jeu de cartes, avec changement de sexe

Casque d'action sous-marine (tous) : Ce casque possède deux lentilles qui se rabattent devant les yeux du porteur. Ces lentilles épaisses permettent de voir cinq fois plus loin que la normale, sous l'eau, pour des humains et des demi-humains qui vivent sur terre. Un mot de commande crée une bulle magique contenant de l'air autour de la tête du porteur et qui permet de respirer normalement sous l'eau, jusqu'à ce que le mot de commande soit de nouveau prononcé.

Casque de compréhension des langues et de lecture de la magie (tous) : Il s'agit d'un heaume d'apparence normale mais qui permet à son porteur de comprendre les langues parlées et les mots inscrits, y compris ceux de nature magique.

Casque de mille feux (tous) : Lorsque ce casque d'apparence ordinaire est mis en place et que le mot de commande est prononcé, il se transforme en casque d'argent poli et miroitant, incrusté de pierres précieuses. Ces pierres précieuses sont investies de facultés magiques. Les pouvoirs et le nombre de chaque type de pierre précieuse sont indiqués ci-dessous :

- **10 diamants :** *Jet prismatique*.
- **20 rubis :** *Mur de feu*.
- **30 opales de feu :** *Boule de feu* (10d6).
- **40 opales :** *Lumière diurne* (18 m de rayon, utile contre les créatures telles que les vampires et les orques).

Le casque peut être utilisé une fois par round et chaque pierre précieuse ne fonctionne qu'une seule fois. Tant que le casque possède encore des pierres précieuses chargées, il dispose également des pouvoirs suivants lorsqu'il est activé :

- **Aura sacrée :** Une lumière bleuâtre qui inflige 1d6 points de dégâts par round à tout mort-vivant situé à moins de 9 mètres.
- **Arme embrasée :** Le porteur peut ordonner à toute arme qu'il manie de se transformer en arme embrasée (comme l'épée de *lame de feu*). La transformation dure 1 round et s'ajoute aux facultés spéciales de l'arme, à moins que celle-ci ne soit déjà embrasée, quelle qu'en soit la raison.
- **Résistance au feu :** Accorde la *résistance au feu*, comme le sort de clerc du même nom, pour une durée de 20 rounds.

Une fois que toutes les pierres précieuses ont perdu leur magie, le *casque de mille feux* se retransforme en casque ordinaire et toutes ses pierres précieuses perdent toute valeur et tombent en poussière. Si une pierre précieuse est séparée du casque, elle tombe là aussi en poussière, qu'elle soit encore chargée ou non. Si le porteur du casque subit des dégâts de la part d'un feu magique, il doit effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles. En cas d'échec, une décharge catastrophique de toutes les charges restantes se produit sur le casque, comme indiqué ci-après : les *jets prismatiques* frapperont une cible déterminée aléatoirement (y compris le porteur) ; les *murs de feu* rayonneront dans des directions déterminées aléatoirement ; les *boules de feu* seront centrées sur le porteur. Bien entendu, le casque et ses pierres précieuses sont détruits lorsque cela se produit.

Casque de télépathie (tous) : Accorde au porteur le sort profane de niveau 2 *E.S.P.*, sauf que le casque permet également d'établir une communication télépathique dans les deux sens entre le porteur du casque et l'esprit lu à l'aide du casque. Une fois par jour, le casque peut également implanter une *suggestion*, comme le sort du même nom (un jet de sauvegarde est alors accordé).

Casque de téléportation (tous) : Accorde au porteur la faculté de se téléporter jusqu'à 3 fois par jour, comme avec le sort de *téléportation*.

Ceinture des nains (tous) : Cette ceinture magique accorde à quiconque la revêt un bonus de +4 en Charisme lorsqu'il a affaire à des nains, un bonus de +2 en Charisme lorsqu'il traite avec des halfelins ou des gnomes, et un malus de –2 pour toutes les autres races. Si le porteur n'est pas un nain, il bénéficie également de toutes les aptitudes raciales d'ingénierie des nains (passages en pente, détection des pièges, etc.), d'un bonus de +1 en Constitution et d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les effets magiques.

Ceinturon de force de géant (GPR) : Cette large ceinture de cuir accorde à son porteur un bonus de Force de +3 à +6 (1d4+2) à ses jets pour toucher et un bonus de Force de +7 à +12 (1d6+6) aux dégâts, sauf qu'elle n'améliore pas les jets de toucher et de dégâts pour les armes à distance. Cependant, lorsqu'il porte cette ceinture, un personnage peut lancer des rochers de la même manière qu'un géant des collines.

Chaînes dimensionnelles (CDIM) : Il s'agit de chaînes robustes forgées dans du fer froid et portant des runes dorées sur leur surface. Toute créature entravée à l'aide de ces chaînes sera liée au Plan matériel primaire, sans avoir droit à un jet de sauvegarde, et jusqu'à ce que ces chaînes soit ôtées. La créature emprisonnée sera incapable d'utiliser des sorts ou des aptitudes magiques qui nécessitent d'établir un contact avec un plan d'existence situé par-delà le Plan matériel primaire, ce qui inclut les sorts d'invocation. La taille de ces chaînes s'adaptera à n'importe quelle créature.

Chapelet de prières (C) : Un clerc qui porte ou qui tient en main un chapelet de prières saura intuitivement quels pouvoirs il peut lui accorder et comment se servir des billes de ce chapelet lorsqu'il lance un sort. Chaque chapelet possède au moins deux billes, chacune conférant un pouvoir différent, comme cela est indiqué dans le tableau suivant :

Type de bille	Aptitude accordée
Bénédiction	Lance le sort *bénédiction*
Châtiment	Lance le sort *arme spirituelle*, le sort *pilier de feu* ou la forme inverse du sort *guérison de la cécité*
Guérison	Lance, au choix, le sort *soins majeurs*, le sort *guérison de la cécité ou de la surdité* ou le sort *guérison des maladies*
Invocation	Invoque un allié d'outre-plan approprié à l'alignement du lanceur*
Karma	Lance des sorts avec un bonus de +4 niveaux d'aptitude pendant une durée de 10 rounds
Marche des vents	Lance le sort *marche des vents*

* Les créatures invoquées peuvent être des démons ou des diables, mais jamais une déité. Abuser de l'utilisation de cette bille en invoquant un allié divin pour des raisons triviales peut entraîner le courroux du dieu du clerc, accompagné d'une quête religieuse pour apprendre au personnage l'humilité et la sagesse.

- **Chapelet de prières mineur :** Bille de *bénédiction*, bille de *guérison*.
- **Chapelet de prières :** Billes de *châtiment*, de *guérison* et de *karma*.
- **Chapelet de prières majeur :** Billes de *guérison*, d'*invocation*, de *karma* et de *marche des vents*.

Les billes suivantes sont activées à l'aide d'un mot de commande : *bénédiction*, *châtiment*, *guérison* et *marche des vents*. Les billes d'*invocation* et de *karma* peuvent être activées par n'importe quel personnage capable de lancer des sorts de magie divine, simplement en le désirant. Toutes ces billes peuvent être utilisées une fois par jour, à l'exception de la bille d'*invocation*. La bille d'*invocation* disparaît après avoir été utilisée. Si une bille est ôtée du chapelet, elle perd immédiatement et définitivement son pouvoir. Le chapelet n'a pas besoin d'être porté par le clerc, mais celui-ci doit le posséder quelque part sur sa personne.

Charme antipoison (tous) : Ce collier magique accorde l'immunité contre le poison, mais tout poison déjà présent dans l'organisme du porteur au moment où celui-ci commence à utiliser ce charme restera actif.

Charme de bonne santé (tous) : Ce collier magique accorde l'immunité contre toutes les maladies, y compris les maladies magiques ou surnaturelles.

Charme de coagulation (tous) : Ce collier magique stabilise automatiquement l'état de son porteur si ses points de vie descendent au-dessous de zéro (–1 à –9). En outre, ce charme double la vitesse de guérison normale de son porteur et permet de guérir à une vitesse normale des blessures qui ne le permettent normalement pas (exemple : dégâts infligés par une *épée hémorragique*).

Chaussons d'araignée (tous) : Il s'agit de chaussures souples qui accordent à leur porteur la faculté d'escalader toutes les surfaces, et même de se déplacer la tête en bas aux plafonds à une vitesse de 6 m. Le porteur a les "mains libres" lorsqu'il grimpe à l'aide de ces chaussons. Toute condition qui rendrait dangereux le fait de marcher sur une surface horizontale, comme de la glace, de la graisse ou de l'*huile d'insaisissabilité*, rendra les chaussons inutiles. Ces chaussons peuvent être utilisés 10 minutes cumulatives toutes les 24 heures.

Cheval de pierre (tous) : Ressemble à la statue grande nature d'un cheval en pierre ; il existe deux types de chevaux : un cheval de trait ou un cheval de guerre lourd, chacun étant animé à l'aide d'un mot de commande. Chaque type de cheval peut porter jusqu'à 500 kg, n'a jamais besoin ni de se reposer ni de manger, et peut attaquer comme un véritable cheval de son type. Les dégâts subis par le *cheval de pierre* peuvent être réparés en lui faisant manger des pierres précieuses, ce qui lui fait récupérer 1 pv par tranche de 50 po de pierres précieuses consommées. Le *cheval de pierre* peut également être guéri en lançant le sort *transmutation de pierre en chair* sur lui pour le transformer en cheval de chair et de sang, puis en le soignant en utilisant les méthodes normales ou bien des sorts. Lorsque le cheval recouvre ses points de vie maximaux, il reprend sa forme de pierre. Les *chevaux de pierre* ont une CA 0. Lorsqu'un *cheval de pierre* parvient à zéro point de vie, il se brise et s'écroule sous forme de poussière et de pierres sans valeur, irrévocablement détruit.

Cierge d'invocation (C) : Ces cierges se déclinent en 9 types différents, chacun étant spécifique à un alignement. Tout individu situé à moins de 9 mètres d'un cierge allumé qui est du même alignement que lui se voit accorder un bonus de +2 au toucher et aux jets de sauvegarde. Un clerc du même alignement qu'un *cierge d'invocation* déterminera le nombre de sorts divins qu'il peut connaître comme s'il possédait 2 niveaux de plus, à condition qu'il allume le cierge immédiatement avant sa méditation quotidienne. En outre, il se verra accorder des sorts du niveau supérieur, bien que ces sorts ne soient utilisables que tant que le cierge se consume. Le *cierge d'invocation* brûle normalement pendant 4 heures.

Ce cierge peut également être utilisé pour lancer un sort de *seuil* et l'être qui y répondra sera du même alignement que le cierge. Lorsque le cierge est utilisé pour lancer un sort de *seuil*, il est totalement et instantanément consumé. La flamme du cierge peut être éteinte aussi facilement que celle d'un cierge ordinaire. Ainsi, parfois, son utilisateur place le cierge dans une lanterne pour en protéger la flamme — cela n'interfère en rien avec les effets magiques du cierge.

Cierge de vérité (CP) : Lorsqu'il est allumé, ce cierge d'un blanc pur crée une zone de vérité dans un rayon de 1,5 mètre autour du cierge, pendant 1 heure. A l'intérieur de cette zone, toute question posée à une créature doit obtenir une réponse véridique. Un jet de sauvegarde contre les "sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée" est autorisé. Le cierge brûle pendant 1 heure, mais s'il est éteint avant la fin de cette durée, ses effets sont dissipés et la magie du cierge est ruinée.

Colle universelle (tous) : En résumé, cette colle permet de coller quelque chose à quelque chose d'autre de façon permanente. Une fiole de *colle universelle* contient 1d8–1 (minimum de 1) onces de colle. Une seule once (28,35 g) permet d'enduire une surface de 30×30 cm. Une fois que des objets sont collés l'un à l'autre, le lien nécessite un round pour se solidifier. Avant que le lien ne soit achevé, les objets peuvent être séparés l'un de l'autre, ce qui gâche cette application de la *colle universelle*. Une fois que le lien est établi, celui-ci est permanent, à moins que la colle ne soit dissoute à l'aide du *solvant universel*. Lorsque de la colle est prélevée de la fiole, 1 once d'*huile d'insaisissabilité* doit être versée dans le récipient de la colle en moins d'un round, car sinon la colle se fige dans son récipient et sera ainsi inutilisable.

Collier d'adaptation (tous) : Ce bijou magique entoure le porteur d'une bulle d'air frais et respirable. Cela annule les effets des vapeurs et des gaz empoisonnés, y compris les effets magiques tels que ceux d'un sort de *nuage létal*. Cela permet même de respirer sous l'eau ou dans le vide.

Collier à boules de feu (DM) : Les billes de ce collier peuvent être facilement détachées par le porteur (uniquement) et lancées jusqu'à une distance de 21 mètres. Lorsqu'elle atteint sa cible, la bille explose comme une *boule de feu* ; la cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne subir que la moitié des dégâts. Ces billes à *boules de feu* sont de toutes forces et la plupart des colliers comportent une combinaison de *boules de feu* de différentes forces. Si le porteur subit des dégâts de la part d'une attaque de feu magique, il doit immédiatement effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles, à +5. En cas d'échec, toutes les billes qui restent sur le collier explosent spontanément, leur zone d'effet étant centrée sur le porteur.

Collier	10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6
Type I	—	—	—	—	—	1	—	2	—
Type II	—	—	—	—	1	—	2	—	2
Type III	—	—	—	1	—	2	—	4	—
Type IV	—	—	1	—	2	—	2	—	4
Type V	—	1	—	2	—	2	—	2	—
Type VI	1	—	2	—	2	—	4	—	—
Type VII	1	2	—	2	—	2	—	2	—

Conque des tritons (DM) : Lorsqu'on souffle dans la *conque des tritons*, celle-ci accorde l'un des trois pouvoirs suivants, au choix de l'utilisateur :

- **Apaisement des eaux :** Les eaux agitées situées dans un rayon de 1,5 km autour de la conque sont immédiatement calmées. Ce pouvoir peut également être utilisé pour dissiper un élémental d'eau ; dans ce cas, l'élémental a droit à un jet de sauvegarde contre les baguettes magiques.
- **Invocation de monstres :** Invoque des poissons et d'autres créatures aquatiques situés à proximité pour qu'ils servent l'utilisateur (généralement 2d6 requins de 7 DV maximum). Les créatures invoquées obéissent aux ordres de l'invocateur au mieux de leurs capacités. Bien entendu, l'utilisateur doit se trouver dans un environnement aquatique où vivent de telles créatures.
- **Effroi :** Toutes les créatures aquatiques situées dans un rayon de 150 mètres autour de la conque et dont l'Intelligence est inférieure ou égale à "animale" doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les baguettes ; en cas d'échec, elles sont en proie à l'*effroi*, comme le sort de magicien du même nom. En cas de jet de sauvegarde réussi, la conque a quand même un effet partiel sur la créature ; celle-ci effectue alors tous ses jets d'attaque et tous ses jets de sauvegarde futurs avec un malus de –2.

On peut faire sonner la conque une seule fois par jour, ou bien trois fois par jour si c'est un triton qui s'en sert. Le son émis par cette conque est entendu par tous les tritons situés à moins de 4,5 km de la conque.

Cor du bien/du mal (CP) : En fonction de l'alignement de son propriétaire, souffler dans ce cor d'airain produit soit une *protection contre le mal sur 3 mètres*, dans le cas des

utilisateurs d'alignement bon, soit une *protection contre le bien sur 3 mètres*, dans le cas des utilisateurs d'alignement mauvais. Dans tous les cas, la durée de cet effet magique est de 1 heure. Un individu d'alignement neutre ne gagnera aucun bénéfice à souffler dans ce cor.

Cor de dévastation (GPR) : Lorsque le mot de commande est prononcé et que l'on souffle dans ce cor, celui-ci produit un cône d'énergie sonique de 12 mètres qui inflige 5d6 points de dégâts et qui assourdit ses cibles pendant 2d6 rounds. Un jet de sauvegarde contre les baguettes permet d'annuler cet effet assourdissant et de réduire les dégâts de moitié. Tout objet cristallin situé dans cette zone d'effet subit 7d6 points de dégâts et n'a droit à aucun jet de sauvegarde. Ce cor peut également être utilisé comme un instrument de musique ordinaire, mais si son effet dévastateur est utilisé plus d'une fois au cours d'une période de 24 heures, il y a une chance cumulative de 20% que le cor explose, infligeant alors 10d6 points de dégâts à son utilisateur (sans jet de sauvegarde).

Cor de dévastation majeur (GPR) : Comme le *cor de dévastation*, ci-dessus, mais les dégâts s'élèvent à 10d6 points, les cibles sont étourdies pendant 1 round et elles sont assourdies pendant 4d6 rounds. Réussir un jet de sauvegarde contre les baguettes permet de réduire ces dégâts de moitié et d'annuler l'étourdissement et l'assourdissement. Si ce cor explose, 20d6 points de dégâts sont infligés à son utilisateur (sans jet de sauvegarde).

Cor du Valhalla (spécial) : Lorsque le mot de commande est prononcé et que l'on souffle dans ce cor, des guerriers humains apparaissent et se battent au service de leur invocateur. Les quatre variantes de cet objet sont répertoriées ci-dessous, accompagnées de leurs pouvoirs spécifiques et de leurs pré-requis. On ne peut utiliser le pouvoir magique d'un *cor du Valhalla* qu'une seule fois par semaine. Si ce cor est utilisé par quelqu'un qui ne dispose pas des pré-requis nécessaires, les guerriers invoqués attaqueront l'utilisateur. Les guerriers invoqués sont équipés de chemises de mailles, de boucliers, de casques, de lances et de hachettes (ou de haches de guerre). Ils obéiront aux ordres de leur invocateur et se battront jusqu'à ce qu'ils meurent ou qu'ils vainquent leurs adversaires, ou bien jusqu'à ce que 1 heure se soit écoulée.

d%	Type de cor	Guerriers invoqués	Pré-requis
01-40	Argent	2d4+1 de niveau 2	Aucun
41-75	Airain	2d4+1 de niveau 3	Lanceur de sorts
76-90	Bronze	2d4 de niveau 4	Guerrier ou voleur
91-00	Fer	1d4+1 de niveau 5	Guerrier ou voleur

Corde d'enchevêtrement (AGPRV) : Cet objet ressemble à une corde de chanvre ordinaire de 9 mètres de long. On peut ordonner à cette corde d'empêtrer une victime située à moins de 6 mètres de distance ou à 3 mètres en hauteur. Pour s'échapper, la victime empêtrée doit réussir un test majeur (tordre des barreaux) sur le tableau de Force. La corde possède une CA –2 et 12 pv. La *corde d'enchevêtrement* résiste aux 5 premiers points de dégâts de la part de toutes les attaques tranchantes et se répare d'elle-même au rythme de 1 pv toutes les 5 minutes. Si les points de vie de la corde atteignent zéro, elle est détruite de façon permanente.

Corde d'escalade (tous) : Il s'agit d'une corde fine et résistante de 18 mètres de long qui peut supporter jusqu'à 1 500 kg. Sur commande, la corde s'anime et se met à escalader ou à se déplacer d'une quelconque façon au rythme de 3 mètres par round, puis s'arrime à n'importe quel point désigné par l'utilisateur. On peut aussi ordonner à la corde de se détacher et de revenir auprès de son propriétaire. La corde a également la possibilité de se faire des nœuds à intervalles de 3 mètres afin de permettre à des non voleurs de l'escalader ; par contre, cela réduit la longueur totale de la corde à 15 mètres. Pour que la magie de la corde puisse fonctionner, il est nécessaire de tenir en main au moins l'une des extrémités de la corde.

Corne de brume (tous) : Crée une brume épaisse qui bloque la vision. Elle couvre un cube de 3 mètres tout près de l'utilisateur et gagne 3 nouveaux mètres en ligne droite lors de chaque round au cours duquel l'utilisateur souffle dans la corne. La brume est bloquée par toute structure robuste, comme un mur, par exemple. La brume commence à se dissiper au bout de 3 rounds et un vent modéré la dispersera en 4 rounds, ou bien en 1 round dans le cas d'un vent fort.

Couvre-chef de déguisement (tous) : Sur commande, cet objet altère l'apparence de son porteur, à l'instar du sort de *changement d'apparence*. En outre, ce couvre-chef se transforme afin de se fondre au déguisement.

Crâne des ténèbres (C) : Cet objet en forme de crâne humain est gravé avec art et malice à partir d'un bloc d'ébène des plus noirs ; il est totalement et irréfutablement maléfique. La simple présence du *crâne des ténèbres* transforme n'importe quel site, bâtiment ou structure en site impie et accorde à celui-ci 3 effets majeurs dans un rayon de 12 mètres autour du crâne.

Premièrement, la structure ou le site est protégé à l'aide d'un cercle magique de protection contre le bien (comme le sort de clerc de niveau 1). Ensuite, toutes les tentatives d'intimidation des morts-vivants perpétrées par des personnages d'alignement bon ou neutre à l'intérieur de la structure ou du site sont effectuées avec un malus de –4, tandis que les personnages d'alignement mauvais bénéficient d'un bonus de +4 à leurs propres tentatives d'intimidation. La résistance à la magie ne s'applique pas à cet effet. Troisièmement, l'utilisateur du crâne peut choisir de lier un unique effet magique au site blasphématoire. Quels que soient les paramètres normaux du sort concerné, cette utilisation durera une année complète et sera efficace pour la totalité du site ou de la structure.

En outre, l'utilisateur peut décider que les effets du sort s'appliquent à toutes les créatures ou aux créatures d'une foi ou d'un alignement en particulier. Bien que les effets du sort se dissipent au bout d'un an, ils peuvent être rapidement et facilement renouvelés à l'aide du *crâne des ténèbres*, souvent au cours d'un rituel annuel blasphématoire. Les sorts liés de cette façon sont souvent les suivants : *cantique*, *cécité* (forme inverse de la *guérison de la cécité*), *détection du bien*, *envoûtement* (forme inverse du *désenvoûtement*), *perception des alignements* et *vision réelle* ; mais le choix final revient à l'utilisateur. Les jets de sauvegarde et la résistance à la magie s'appliquent normalement dans le cas de ces sorts liés.

La présence du crâne annule sans dissiper les effets d'un site sanctifié ; retirer le *crâne des ténèbres* de ce site rendra à un lieu saint son statut d'origine. Un seul *crâne des ténèbres* peut agir au même moment dans un seul et même endroit.

Cube de force (tous) : Cet objet se présente sous la forme d'un dé à six faces de taille normale, gravé dans de l'ivoire jauni ancien, dans de l'os ou dans toutes sortes de minéraux durs. Le cube projette un mur de force carré de 3 mètres de côté autour de l'utilisateur. Ce mur se déplace en même temps que l'utilisateur et l'immunise contre un type d'attaque spécifique. Le *cube de force* possède 36 charges et se recharge tout seul à minuit, toutes les 24 heures, bien que certaines rumeurs prétendent qu'il existe des cubes qui se rechargent à midi. Chaque face du cube génère un type différent de mur de force, chaque pouvoir utilise des charges à un rythme différent, et chaque mur limite les déplacements de l'utilisateur à un certain degré ; veuillez consulter le tableau figurant sur la page suivante.

Lorsque le cube est actif, des attaques qui infligent des dégâts excessifs drainent des charges du cube à un rythme plus soutenu : les dégâts supérieurs à 30 points en une seule attaque brûlent 1 charge par tranche de 10 points de dégâts au-

dessus de 30. Certains sorts ou objets magiques drainent également des charges supplémentaires du cube ; consultez le deuxième tableau, ci-dessous.

Nbre de points	Charges/ minute	Déplacement max.	Effet
1	1	9 m	Repousse les gaz, le vent, la fumée, etc.
2	2	6 m	Repousse la matière non vivante
3	3	4,5 m	Repousse la matière vivante
4	4	3 m	Repousse la magie
5	6	3 m	Repousse tout
6	0	—	Désactivation

Attaque	Charges supplémentaires utilisées
Cor de dévastation	6
Mur de feu	2
Passe-murailles	3
Désintégration	6
Porte de phase	5
Jet prismatique	7

Cube des plans (CDIM) : Cet objet magique cubique de 2 cm de côté est un dé à six faces gravé dans de la cornaline pure et pourvu de points incrustés d'or. Chacune des faces du *cube des plans* peut être activée en appuyant dessus, ce qui a pour effet d'ouvrir un portail vers un endroit aléatoire d'un plan spécifique. La face n°1 du cube est toujours associée au Plan matériel primaire et ses autres faces seront assignées ou déterminées aléatoirement par le MJ. Chaque fois qu'un portail est ouvert vers un plan, en dehors du Plan matériel primaire, il y a 10% de chances non cumulatives chaque round pour qu'un habitant de ce plan aperçoive le portail et qu'il le franchisse pour investiguer ; en fonction du plan contacté, de telles créatures auront rarement une réaction favorable à l'encontre des PJ. Appuyer deux fois sur la même face du cube en une succession rapide transportera instantanément l'utilisateur, et toutes les créatures qui lui sont adjacentes, vers un point aléatoire situé dans le plan auquel cette face est associée. Les êtres non consentants ont droit à un jet de sauvegarde contre la pétrification afin d'éviter ce changement de plan.

Cube de résistance au froid (tous) : Il s'agit d'un cube cristallin dépourvu de tout motif et mesurant environ 2 cm de côté. L'activation de cet objet crée un mur de force en forme de cube et de 3 mètres de côté, centré sur l'utilisateur et l'accompagnant dans ses déplacements, sauf s'il place l'objet sur une surface après l'avoir activé. A l'intérieur de ce cube, la température est toujours égale à 18°C, quelle que soit la température environnante. Le mur de force absorbe toutes les attaques basées sur le froid, qu'elles soient naturelles ou magiques. Si le champ absorbe un total de plus de 50 points de dégâts basés sur le froid en un seul round, le mur de force s'effondre et le cube ne peut pas être réactivé pendant une période d'une heure. En outre, si le *cube de résistance au froid* absorbe plus de 100 points de dégâts de froid en 10 rounds, il est détruit.

Cuillère magique (tous) : Placer cette cuillère magique dans un bol vide remplit le bol avec un gruau fade mais nourrissant. Ce gruau est capable de nourrir n'importe quelle créature vivante pendant 1 jour. Jusqu'à quatre services de cette sorte peuvent être produits ainsi au cours d'un seul et même jour.

Echarpe de la foi (CD) : Il s'agit d'un survêtement, conçu pour être porté par-dessus des vêtements ou une armure et permettant au porteur d'ignorer les 5 premiers points de dégâts de chaque attaque physique ou magique.

Echarpe de résistance à la magie (tous) : Il s'agit d'un survêtement, conçu pour être porté par-dessus des vêtements ou une armure et accordant une résistance à la magie de 50%. La cible a encore droit à ses jets de sauvegarde normaux et cette résistance à la magie ne s'applique qu'aux sorts et aux facultés magiques ; ainsi, une attaque portée à l'aide d'une arme +3 conservera son bonus de +3 à l'attaque et aux dégâts.

Elixir de discrétion instinctive (tous) : Ingurgiter cette potion accorde à un personnage non voleur la même aptitude de se cacher dans les ombres qu'un voleur de niveau 10, et ce pour une durée de 1 heure. Un personnage voleur de niveau 10 ou plus qui boit cette potion bénéficie d'un bonus de 20% à ses jets pour se cacher dans les ombres pour la même période.

Elixir de nage (tous) : Tout personnage buvant de ce liquide ignore tous ses vêtements, son armure, son équipement et tout autre type d'encombrement lorsqu'il se met à nager, et ce pour une période de 1 heure. Ainsi, un individu endossant une armure à plaques et transportant un sac à dos rempli à craquer peut nager comme s'il était seulement habillé de ses sous-vêtements. Veuillez noter que cette potion n'accorde aucune aptitude magique qui permettrait de respirer sous l'eau.

Elixir de souffle enflammé (tous) : Cette potion permet au buveur de souffler du feu jusqu'à trois fois ; chaque attaque prend pour cible une créature unique située à moins de 7,5 mètres et lui inflige 4d6 points de dégâts. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre les souffles pour ne subir que la moitié des dégâts. Cette capacité à souffler du feu se dissipe après avoir effectué 3 attaques de souffle ou au bout d'une heure si les 3 souffles n'ont pas tous été utilisés.

Elixir de vérité (tous) : Boire cet élixir poussera n'importe qui à répondre à toute question sans mentir, pour une période de 10 minutes, bien qu'un buveur qui souhaite résister à cet effet ait droit à un jet de sauvegarde contre la magie pour l'annuler. Tant qu'elle est sous l'influence de cette potion, une personne répondra à 1 question par round et un jet de sauvegarde secondaire est effectué pour chaque question. Si ce jet de sauvegarde secondaire est réussi, le buveur de la potion n'est pas obligé de répondre à cette question, mais cela n'annule pas les effets de l'élixir. Les cours de justice et les patrouilles des villes, dans les zones les plus loyales, apprécient l'utilisation de cette potion. NB : Cette potion ne donne au buveur aucune connaissance qu'il ne possèderait pas déjà — ainsi, certaines questions l'autorisent à donner la réponse "je ne sais pas".

Elixir de vision (tous) : Le buveur de cette potion détectera les portes secrètes, les portes dérobées et les objets cachés comme s'il était un elfe, et ce pour une durée de 1 heure.

Encens de méditation (C) : Si un clerc médite pour obtenir des sorts tout en faisant brûler de l'*encens de méditation*, tous ses sorts gagnés auront leurs effets maximisés (ainsi, un sort de *soins mineurs* guérira 8 pv, quel que soit le résultat du jet de dé). Cet encens n'a aucun effet particulier sur les jets de sauvegarde des cibles.

Encensoir de contrôle des élémentaux d'air (DM) : Il s'agit d'un récipient doré de 15 cm de large et de 2,5 cm de haut. Lorsqu'il est rempli d'encens et qu'il est allumé, le fait de chanter les paroles d'invocation pendant 1 round provoquera l'apparition d'un élémental d'air de 12 DV, comme s'il avait été invoqué à l'aide d'un sort d'*invocation d'élémental*. Si de l'*encens de méditation* est utilisé, l'élémental d'air sera de 16 DV. Un seul élémental peut être invoqué à la fois et un autre élémental ne peut pas être appelé tant que le premier n'a pas été tué, dissipé ou renvoyé.

Eventail enchanté (tous) : Il s'agit d'un éventail magique qui, lorsqu'on le lui commande, crée une *rafale de vent*, comme le sort du même nom. Cet éventail peut être utilisé une fois par jour sans entraîner aucun risque ; tout usage supplémentaire lors de la même journée entraîne une chance cumulative de 20% de détruire l'éventail.

Fers à cheval de rapidité (animaux à sabots) : Un animal ferré à l'aide de quatre de ces objets magiques voit sa vitesse

de déplacement terrestre augmenter de 9 m, avec une augmentation proportionnelle de ses distances de saut.

Fers à cheval du zéphyr (animaux à sabots) : Un animal ferré à l'aide de quatre de ces objets magiques se déplace à environ 10-15 cm au-dessus de toute surface à peu près horizontale. Cela permet de voyager au-dessus de l'eau ou de toute autre surface instable ou non solide. Un animal ferré avec des *fers à cheval du zéphyr* ne laisse aucune trace de son passage.

Fiole d'abondance (tous) : La magie de cet objet est généralement renfermée dans une fiole métallique qui ressemble vaguement à une corne d'abondance si elle est placée sur son flanc. Si son contenu est bu, ou bien versé dans un autre récipient, une potion aléatoire sera prodiguée. En général, cet objet ne peut être utilisé que 1d6+1 fois par semaine. Tout usage excessif diminuera la puissance de cet objet, réduisant généralement les 1d6+1 utilisations par semaine de 1, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de charges hebdomadaires.

Flacon d'air pur (tous) : Il s'agit d'une bouteille en verre d'apparence ordinaire, fermée à l'aide d'un bouchon. Cependant, lorsqu'elle est débouchée dans un environnement dépourvu d'air, la bouteille libérera un fort courant d'air, et ce jusqu'à ce qu'elle se trouve de nouveau dans une atmosphère respirable ou que la bouteille soit rebouchée. Cela permet à son propriétaire de respirer sous l'eau en "buvant" à cette bouteille. Cette bouteille peut même être transmise entre plusieurs utilisateurs.

Flasque de fer (CDM) : Ce récipient en fer froid est gravé de très puissantes runes et est bouché à l'aide d'un bouchon d'airain serti de symboles arcanes et de sceaux anciens. En prononçant un mot de commande, le propriétaire de cette flasque peut ordonner à toute créature d'outre-plan (de puissance moindre à celle d'un demi-dieu) située à moins de 18 mètres de pénétrer dans la flasque. Une seule créature à la fois peut être retenue dans la flasque de cette façon. Les différents symboles magiques présents sur la flasque annulent toute résistance à la magie éventuellement possédée par la créature, mais il existe une faible chance (1 sur 20) pour que la créature se libère de cet emprisonnement. Déboucher la flasque libère la créature qu'elle contient. Si le mot de commande n'est pas prononcé lorsque le bouchon est ôté, à sa libération, la créature réagira en fonction de ses tendances naturelles, probablement en attaquant l'utilisateur. Si le mot de commande est prononcé lorsque le bouchon est ôté, la créature est liée au service de l'utilisateur pour une période de 1 heure, après quoi elle est bannie vers son plan d'origine pour une période d'un an et un jour. Il est déconseillé d'essayer de capturer à nouveau la créature à la fin de son service ; la créature bénéficie alors d'un bonus cumulatif de +2 à son jet de sauvegarde et sera implacablement hostile envers l'utilisateur. Cela signifie qu'à la fin de son bannissement d'un an et un jour, elle reviendra pour s'occuper de son bourreau de la façon qui lui convient le mieux.

Lors de sa découverte, une telle bouteille peut déjà contenir un être emprisonné.

Flèche d'orientation (tous) : Cet objet ressemble à une flèche ordinaire, bien qu'un sort de *détection de la magie* révèlera qu'il possède des propriétés magiques. Cependant, à la différence des autres flèches magiques, son enchantement n'apporte aucune aide en matière de combat. Au lieu de cela, une seule fois par jour, la *flèche d'orientation* peut être utilisée — en la lançant en l'air et en observant dans quelle direction elle est pointée lorsqu'elle retombe au sol — pour montrer le chemin vers l'un des points spécifiques suivants : un escalier ou un passage incliné (vers le haut ou vers le bas), ou bien l'entrée ou la sortie d'un donjon, d'une caverne ou d'une grotte. Le point recherché doit être identifié soit en termes de distance (le plus près, le plus bas, etc.), soit en termes de direction (au nord, le plus à gauche, etc.). La même question peut être répétée jusqu'à 7 fois lors des 7 tours suivants.

Flûte à bruitages (IM) : Cette flûte magique génère un *bruitage*, comme le sort de magicien du même nom et comme s'il était lancé par un magicien de niveau 3.

Flûte de douleur (tous) : Il s'agit d'un instrument de musique qui oblige tous ceux qui en entendent la musique à faire un jet de sauvegarde contre les baguettes pour éviter de devenir *émerveillés* ; si cela se produit, les créatures mettent un terme à toutes leurs actions pour écouter la musique. Lorsque la musique cesse, les victimes sont envoûtées et deviennent extrêmement sensibles aux sons ; elles subiront alors immédiatement 1d4 points de dégâts pendant 2d4 rounds, à moins qu'elles ne soient dans un endroit totalement dépourvu de sons. Au-delà de cette période, et jusqu'à ce que cette malédiction soit annulée, le moindre bruit imposera à la victime un malus de –1 à la CA, au toucher et aux jets de sauvegarde.

Flûte d'Hameln (tous) : Cet instrument magique peut être utilisé pour invoquer jusqu'à 101 rats ordinaires, si toutefois ils sont présents à moins de 120 mètres. Les rats mettent un tour pour parcourir une distance de 15 mètres et l'utilisateur de la flûte doit en jouer en continu. Lorsque les rats rejoignent enfin le joueur, il sera en mesure de les commander par télépathie, mais seulement tant qu'il continue de jouer de la flûte. Lorsque la musique cesse, les rats partent immédiatement.

Flûte de hantise (tous) : Cette flûte de Pan magique peut être utilisée deux fois par jour pour produire une musique qui effraie (comme la *peur*, sort de magicien de niveau 2) toute personne située à moins de 9 mètres et ayant moins de 6 DV. Un jet de sauvegarde contre les sorts est accordé pour éviter cet effet.

Forteresse instantanée (tous) : Il s'agit d'un petit cube de métal dont la taille est approximativement égale à celle d'un d6 normal. Lorsqu'il est activé à l'aide de son mot de commande, le cube grandit en l'espace de 1 round pour se transformer en tour de métal de 6 mètres de côté à sa base, avec des murs de 9 mètres de haut et se prolongeant de 3 mètres dans le sol. La tour dispose de meurtrières sur ses quatre côtés, ainsi que d'un rempart crénelé à son sommet. La porte de cette forteresse fait face à l'utilisateur et s'ouvrira facilement sur son ordre ; aucune autre force physique ou magique ne pourra ouvrir cette porte. La tour possède 100 points de vie et résiste aux 20 premiers points de dégâts de chaque attaque. Les dégâts infligés à la forteresse ne peuvent être réparés qu'en utilisant un *souhait majeur* ou un *miracle*, chaque sort réparant jusqu'à 50 points. Toute personne située près du cube lors de son activation sera heurtée par la croissance rapide de la forteresse et subira 10d6 points de dégâts, avec un jet de sauvegarde contre la pétrification pour ne subir que la moitié des dégâts.

La désactivation de la forteresse se produit grâce à un mot de commande différent du mot de commande destiné à activer la forteresse ; la forteresse ne peut pas être désactivée si elle n'est pas vide.

Fourreau d'affûtage (AGPRV) : La taille de ce fourreau d'arme s'adapte par enchantement à n'importe quelle arme à lame (de la taille d'une dague jusqu'à celle d'une épée à deux mains). Trois fois par jour, ce fourreau accorde à l'arme qu'elle contient un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts pour une durée de 10 rounds de combat ; tant que dure cet enchantement, une telle arme infligera le double des dégâts normaux si le résultat du jet d'attaque non modifié est égal à 19 ou à 20.

Gant de rangement (AV) : Il s'agit d'un unique gant en cuir d'apparence normale. Il est possible de faire disparaître, sur un mot de commande, n'importe quel objet de moins de 10 kg s'il est tenu par la main gantée. En réalité, la taille de l'objet est réduite et celui-ci se trouve dans la paume du gant ; il se retrouve alors placé en state et son poids est négligeable, bien

que d'éventuels effets magiques continueront de voir leur durée d'expiration évoluer normalement. On peut ordonner à l'objet de réapparaître en claquant des doigts. Un seul objet à la fois peut être stocké de cette façon.

Gantelet de rouille (ACDGPRV) : Il s'agit d'un unique gantelet qui, lorsqu'on réussit un jet d'attaque avec lui, affecte les objets métalliques tout comme l'attaque spéciale d'un monstre-rouille. En outre, il protège l'ensemble de l'équipement métallique de son propriétaire contre la rouille, qu'elle soit ordinaire ou magique, et même contre l'attaque d'un monstre-rouille.

Gantelets de puissance d'ogre (ACDGPRV) : Semblables à un *ceinturon de force de géant*, les *gantelets de puissance d'ogre* accordent des bonus de Force supplémentaires — mais leurs effets sont inférieurs à ceux d'un *ceinturon de force de géant*, puisque ces bonus s'élèvent à +1d3 "au toucher" et à +1d6 aux dégâts. Les effets de ces *gantelets* ne sont pas cumulatifs avec ceux d'un *ceinturon de force de géant* (exception : *marteau de tonnerre*, ci-dessous) et les deux gantelets doivent être portés en même temps pour pouvoir bénéficier de leurs effets.

Gants antiprojectiles (tous) : Il s'agit de gants en cuir extrêmement légers qui, jusqu'à deux fois par jour, permettent à leur porteur d'attraper un projectile en plein vol. Pour que la magie puisse opérer, il faut porter les deux gants et au moins l'une des deux mains doit être libre. Les projectiles de taille énorme, tels que les rochers lancés par un géant, ne sont pas affectés et le porteur doit être conscient de l'attaque pour que les gants puissent fonctionner. Lancer un sort utilisant une composante somatique annulera le bénéfice du port de ces gants lors du round au cours duquel le sort est lancé.

Gants de Dextérité (AV) : Il s'agit de gants en cuir souple. Lorsque les deux gants sont portés, le porteur reçoit un bonus de +1 en Dextérité.

Gants de nage et d'escalade (tous) : Ces gants en cuir légers accordent la faculté de nager à une vitesse de 36 m et celle d'escalader des murs comme un voleur de niveau 10. Si le porteur de ces gants est déjà un voleur de niveau 10 ou plus, ajoutez à la place un bonus de +10% à ses chances d'Escalade. Ces gants doivent être utilisés par paire.

Gemme élémentale (DM) : Il s'agit d'une pierre précieuse enchantée et liée à l'un des quatre Plans élémentaux majeurs. Son apparence dépend du plan qui lui est lié. Les *gemmes élémentales* de l'air sont claires, les *gemmes élémentales* de la terre sont de couleur brune, les *gemmes élémentales* du feu sont rouge vif et les *gemmes élémentales* de l'eau sont turquoise. Briser la gemme libère un élémental de 16 dés de vie et le place au service du joueur ; l'élémental obéit de son plein gré et suivra les ordres du joueur au mieux de ses capacités, y compris en affrontant tout adversaire que lui aura désigné le joueur. L'élémental reste présent pendant 2 heures, ou bien jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou détruit.

Gemme d'illumination (CDIM) : Il s'agit d'un cristal ordinaire de la forme d'un prisme. Il possède trois pouvoirs, ceux-ci étant activés à l'aide de mots de commande. Le nombre de charges de la gemme est déterminé de la même manière que pour un bâtonnet (voir "Baguettes, bâtons et bâtonnets"). La gemme ne peut pas être rechargée.

- **Lumière :** Rayon de 9 mètres ; l'activation de ce pouvoir ne nécessite aucune charge.
- **Rayon de lumière :** Projette un rayon de 2,5 cm de diamètre et de 15 mètres de long. Il aveugle une cible unique pendant 1d4 rounds ; un jet de sauvegarde contre les baguettes annule cet effet. Nécessite 1 charge.
- **Flash :** Produit un cône de lumière vive de 9 mètres ; les créatures présentes dans ce cône doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les baguettes pour ne pas être aveuglées pendant 1d4 rounds. Nécessite 5 charges.

Gemme de vision (tous) : Il s'agit d'une pierre précieuse magnifiquement taillée. Elle accorde les mêmes bénéfices que ceux d'un sort de *vision réelle* lorsqu'on regarde au travers. Elle ne peut pas être utilisée plus de 30 minutes par jour.

Gilet d'évasion (AV) : Ce gilet en soie contient des compartiments secrets dissimulés par magie et qui contiennent des crochets de serrurier accordant un bonus de +20% aux chances de Crochetage d'un voleur ou d'un assassin. Seul le porteur de ce gilet peut détecter ces compartiments ; pour toutes les autres personnes, ces compartiments ne peuvent pas être découverts, pas même en procédant à la plus minutieuse des fouilles corporelles.

Harpe de suggestion (tous) : Il s'agit d'une harpe qui permet à celui qui en joue d'implanter une *suggestion* dans les esprits des auditeurs, au rythme d'une *suggestion* toutes les 10 minutes. Chaque auditeur peut tenter un jet de sauvegarde contre les sorts pour chaque tentative de *suggestion* ; une personne qui réussit son jet de sauvegarde devient immunisée aux effets de cette harpe pour une durée de 24 heures.

Havresac magique (tous) : Il s'agit d'un havresac en cuir de bonne facture mais d'apparence ordinaire, comportant deux poches latérales et des fixations d'airain. Chaque poche latérale fonctionne comme un *sac sans fond* et les deux poches pourront accueillir jusqu'à un volume de 540 litres ou bien jusqu'à un poids de 10 kg. La partie principale du havresac peut contenir jusqu'à un volume de 2 160 litres ou bien jusqu'à un poids de 40 kg. Quel que soit la quantité de matière placée dans le *havresac magique*, celui-ci ne pèsera jamais plus de 2,5 kg. Lorsque l'utilisateur plonge la main dans le havresac à la recherche d'un objet spécifique, celui-ci sera toujours situé sur le dessus du contenu du havresac.

Huile de famine (tous) : Cet objet ressemble à un récipient contenant de l'huile de lampe ordinaire. Lorsque cette huile est allumée, l'arôme qui s'en dégage provoque une sensation de famine chez toutes les créatures situées à moins de 18 mètres. La fumée doit avoir l'occasion de s'accumuler afin de faire effet ; ainsi, si l'huile est brûlée en extérieur, elle aura très peu d'effets, en dehors de provoquer une certaine faim chez l'utilisateur. Cependant, dans un environnement souterrain, la magie insidieuse de l'*huile de famine* fera effet. 1d4+1 rounds après avoir allumé l'huile, les aventuriers se mettront à ignorer tout événement en dehors des menaces les plus terribles, afin de se ruer sur leurs rations de survie ou sur leurs rations en boîte pour apaiser leur faim. Les monstres situés à proximité se précipiteront vers les humains et les demi-humains afin de se repaître de la chair de ces intrus. Toutes les créatures vivantes situées dans la zone d'effet seront poussées à manger pendant au moins 1 round, et, chaque round ultérieur, une créature aura droit à un jet de sauvegarde.

Jarre d'alchimie (IM) : Cette jarre ressemble à un broc ou à un gobelet ordinaire, mais, sur commande, elle produira différents types de liquides lorsqu'on en versera le contenu. Le type et la quantité du liquide sont indiqués ci-dessous :

Eau salée	64 litres	Huile	50 cl
Eau douve	32 litres	Eau régale	24 cl
Bière	16 litres	Alcool	12 cl
Vinaigre	8 litres	Chlore	3 cl
Vin	4 litres	Cyanure	1,5 cl
Ammoniaque	1 litre		

La quantité indiquée pour chaque liquide peut être produite jusqu'à 7 fois par jour, avec un débit maximal de 8 litres par round. Cependant, un seul type de liquide peut être produit chaque jour.

Jatte de contrôle des élémentaux d'eau (DM) : Il s'agit d'une jatte en pierre de 30 cm de diamètre et de 15 cm de profondeur. Elle est généralement constituée d'une pierre semi-précieuse ; la malachite, le jade et le lapis-lazuli sont particulièrement appréciés lors de la création d'une telle jatte. Lorsqu'on remplit cette jatte d'eau et que l'on chante les paroles d'invocation pendant 1 round, un élémental d'eau de 12 DV apparaît. Cette créature invoquée se comporte comme si elle avait été appelée à l'aide du sort d'*invocation d'élémental*. Un seul élémental d'eau peut être invoqué à la fois ; un nouvel élémental ne peut être appelé qu'à condition que le précédent élémental ait été renvoyé, tué ou dissipé. Si de l'eau salée est utilisée à la place d'eau douce, l'élémental invoqué aura 16 DV au lieu de 12.

Javelot du rapace (AGPR) : Tel un oiseau de proie en chasse, le mot de commande du javelot provoque l'envol de cette arme à distance depuis la main de son porteur. L'attaque de ce javelot bénéficie alors d'un bonus de +5 au toucher et aux dégâts, et sa portée est de 18 mètres, sans aucun malus "au toucher". Lorsque cette arme s'élance, l'on peut entendre le cri de chasse d'un faucon. Qu'il touche ou qu'il rate sa cible, le javelot disparaît une fois que son attaque a été résolue. Cet objet est généralement trouvé par lot de 1d6+2 javelots.

Liens mystiques de capture (tous) : Il s'agit d'une sphère de fer rouillé de 7,5 cm de diamètre, entourée de bandes de fer. Pour utiliser cet objet, le mot de commande doit être prononcé et la sphère doit être lancée sur une cible dont la taille ou la longueur ne doit pas dépasser 3 mètres. Une attaque réussie capture la cible en l'enserrant dans des bandes de fer. Ces bandes peuvent être brisées, mais seulement par une créature de grande Force (19 ou plus). Cet objet n'est utilisable qu'une seule fois par jour.

Lance du tonnerre (AGPR) : Il s'agit d'une arme de corps à corps +2 dotée d'une pointe en acier bleuté. Lorsque cette lance est lancée, le projectile devient un éclair bleu et ne subit aucun malus "au toucher" jusqu'à une distance de 21 mètres. Si la lance frappe sa cible, elle lui inflige 1d6+2 points de dégâts physiques et 22 points de dégâts électriques, sans jet de sauvegarde. En outre, l'éclair est réfléchit sur la moitié de la distance que la lance a parcourue, blessant toute créature située à moins de 1,5 mètre de l'éclair pour 10 points de dégâts, avec un jet de sauvegarde contre les objets magiques dirigés pour ne subir que la moitié des dégâts. Ces armes tirent leur nom du son de tonnerre qui se fait entendre dans le lointain lorsqu'elles sont lancées. Les *lances du tonnerre* sont généralement trouvées par paires.

Lanterne révélatrice (CDIM) : Il s'agit d'une lanterne à capuchon dont la lumière révèle tous les objets et créatures invisibles situés à moins de 7,5 mètres. Note : l'invisibilité n'est pas supprimée pour autant. L'invisibilité magique est tout simplement annulée tant que la lumière de la lanterne est réfléchie par l'objet ou par la créature.

Livre magique (IM) : Il s'agit d'un livre de sorts de voyage exceptionnellement ouvragé et doté de propriétés magiques. Le *livre magique* mesure environ 30 cm sur 20 cm, pour 2,5 cm d'épaisseur, et comporte 1 000 pages. Le livre est plutôt résistant ; il est relié de fer, incrusté de runes de protection en argent et pourvu d'une solide serrure. Un magicien ou un illusionniste peut écrire des sorts dans le *livre magique* sans que cela entraîne les coûts normalement associés avec l'inscription de sorts dans un livre de sorts ou dans un livre de sorts de voyage. Lorsqu'il est trouvé sous la forme d'un trésor déterminé aléatoirement, ce livre est généralement dépourvu de tout sort.

Lunettes grossissantes (tous) : Il s'agit de lentilles grossissantes en cristal qui permettent à leur porteur de détecter les pièges non magiques, les portes secrètes ou dérobées et les objets dissimulés avec 90% de chances de succès. Elles doivent être utilisées par paires.

Lunettes de nyctalope (tous) : Il s'agit de lentilles de cristal sombre et opaque mais qui ne bloque nullement la vision normale. Elles accordent l'infravision sur une distance de 18 mètres. Elles doivent être utilisées par paires.

Lustre argenté (tous) : Il s'agit d'un liquide visqueux. Lorsqu'il est appliqué sur une arme, le *lustre argenté* lui confère la faculté de pouvoir frapper n'importe quelle créature, annulant ainsi toute forme d'immunité (ainsi, un loup-garou, par exemple, pourrait être blessé à l'aide d'une épée ordinaire). Une application persiste pendant 1 heure et une fiole contient suffisamment de liquide pour enduire une seule arme de corps à corps ou 20 munitions.

Lyre de bâtisseur (tous) : La musique de cet instrument à cordes annule toutes les attaques qui infligent des dégâts à des constructions inanimées (comme les murs d'un château) situées à moins de 90 mètres. Cela comprend les attaques magiques telles que *désintégration* ou un *cor de dévastation*, ainsi que les attaques physiques d'un bélier de siège ou celles des projectiles d'une catapulte. Cette fonction peut être utilisée une fois par jour pendant 30 minutes maximum. En plus de défendre, une seule fois par semaine, cette lyre peut également être utilisée pour construire. Une fois par semaine, la musique de la *lyre de bâtisseur* peut construire par magie des murs, des tunnels, des mines, des tranchées, voire même des bâtiments entiers. Jouer 30 minutes de la musique magique de cette lyre correspond à 100 êtres humains travaillant pendant 3 jours. Après avoir joué pendant une heure de cette manière, le joueur lance 1d20 et il doit obtenir 18-20 pour pouvoir continuer à jouer ; ce jet est de nouveau effectué toutes les heures.

Maillet des titans (géants) : Il s'agit d'un maillet de 2,4 mètres de long qui fait office d'arme +3 (dégâts de base de 1d10) et qui peut être utilisé pour attaquer des objets inanimés, tels que le mur d'un château. Ce maillet peut briser et passer au travers d'une structure en pierre de maçonnerie en 1 tour ou bien au travers d'une structure dépourvue de maçonnerie en 1 round. Le *maillet des titans* nécessite une Force minimale de 18 pour pouvoir être manié correctement, sinon l'utilisateur est pénalisé d'un malus de –4 à ses jets d'attaque.

Manuel de coordination physique (tous) : Lire et pratiquer les exercices de coordination et d'équilibre décrits dans ce livre pendant six jours augmente de façon permanente le score de la caractéristique de Dextérité du lecteur d'un bonus de +1.

Manuel du golem (C ou M) : Permet la création du type de golem spécifié dans le titre du livre. Chaque manuel contient des instructions détaillées et tous les sorts nécessaires à la création d'un golem, bien que le coût des matériaux permettant d'assembler la créature artificielle doive être investi par le constructeur. Lorsque l'utilisateur parvient à l'étape finale du processus de création du golem, le livre s'embrase. Répandre sur le golem les cendres produites par ce feu magique active la créature artificielle. Il existe quatre types de livres et de golems : Argile, Chair, Fer et Pierre (lancez 1d4 pour déterminer le type de livre trouvé).

Manuel de remise en forme (tous) : Lire et pratiquer le régime de bodybuilding décrit dans ce livre pendant six jours augmente de façon permanente le score de la caractéristique de Force du lecteur d'un bonus de +1.

Manuel de vitalité (tous) : Lire et pratiquer les conseils de santé et de remise en forme décrits dans ce livre pendant six jours augmente de façon permanente le score de la caractéristique de Constitution du lecteur d'un bonus de +1.

Masque de la camarde (AIMV) : Il s'agit d'un masque d'ivoire gravé avec talent pour ressembler à un crâne humain. Une fois par jour, le porteur de ce masque peut lui ordonner d'attaquer

une cible située à moins de 15 mètres. Le masque attaque avec les mêmes chances de toucher que le porteur et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre la mort magique pour ne pas être tuée sur le champ. Même si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle encaisse tout de même 3d6+13 points de dégâts. Après la résolution de son unique attaque, le masque retourne à son propriétaire en volant. Le *masque de la camarde* dispose d'une CA 0 et de 10 pv. Il doit être porté pendant au moins une heure avant que son porteur puisse lui ordonner d'attaquer une cible.

Médaillon des pensées (IM) : Il s'agit d'un collier qui accorde à son porteur l'*E.S.P.*, comme le sort de magicien de niveau 2 du même nom.

Médaillon de Sagesse (tous) : Il s'agit d'un collier magique qui augmente la Sagesse de son porteur d'un bonus de +1.

Miroir d'emprisonnement (CM) : Il s'agit d'un piège magique ayant l'apparence d'un innocent miroir carré de 1,2 mètre de côté. Il est activé lorsqu'on le suspend à un mur et que l'on prononce son mot de commande. Toute créature située à moins de 9 mètres du miroir activé et ne connaissant pas la véritable nature du miroir y verra son reflet et sera physiquement attirée à l'intérieur du miroir. La créature a droit à un jet de sauvegarde contre la pétrification pour éviter d'être emprisonnée. Le personnage piégé laissera derrière lui tous les objets qu'il portait ou qu'il revêtait et il se retrouvera emprisonné dans l'une des 15 cellules d'outre-plan du miroir.

Tant qu'il est emprisonné, le personnage est placé en stase et n'a donc besoin ni de manger, ni de boire, ni de respirer. Il perd tous ses pouvoirs innés et toutes ses facultés magiques. Les créatures qui connaissent la véritable nature du miroir et qui ne souhaitent pas être piégées peuvent approcher le miroir et tenter d'éviter d'y voir leur reflet avec 50% de chances de succès ; porter un bandeau ou quelque chose de similaire sur les yeux augmente ces chances à 100%.

La taille ne rentre pas en ligne de compte face au pouvoir de capture du miroir, mais les golems et les morts-vivants dénués d'intelligence, ainsi que toute forme de matière inanimée, ne peuvent pas être capturés. Le *miroir d'emprisonnement* possède plusieurs mots de commande. En sus du mot de commande d'activation, il y a un mot de commande de désactivation qui permet au propriétaire de s'approcher en toute sûreté de son miroir.

Chaque créature emprisonnée se voit attribuer deux mots de commande. Le premier mot de commande permet d'appeler le reflet de la créature et de l'afficher à la surface du miroir, cela permet au propriétaire du miroir de s'entretenir avec le captif réduit à l'impuissance. Le deuxième mot de commande permet de libérer le prisonnier. Si le nombre de prisonniers retenus à l'intérieur du miroir dépasse 15, un captif déterminé aléatoirement sera libéré pour laisser sa place au nouveau captif. Briser le miroir libérera tous les captifs retenus à l'intérieur du miroir — mais veuillez noter qu'il est possible que les prisonniers libérés ne soient pas tous favorablement disposés envers ceux qui leur ont accordé la liberté. Le MJ doit déterminer le nombre et la nature des prisonniers retenus à l'intérieur d'un *miroir d'emprisonnement* avant de le placer dans l'univers de sa campagne.

Miroir d'opposition (M) : Sur activation par mot de commande, ce miroir de 1,2 mètre de haut sur 0,9 mètre de large peut créer un double hostile de quiconque regarde dans le miroir. Ce double sortira alors du miroir et provoquera immédiatement l'original dans un combat à mort. Cet adversaire possédera tout l'équipement, toutes les facultés et toutes les connaissances de l'original. Lorsque le combat s'achève, que le double perde ou gagne, ce reflet adverse et tous ses objets disparaissent. Le miroir peut fonctionner jusqu'à quatre fois par jour.

Miroir de révélation (M) : Il s'agit d'un puissant objet de divination ayant la forme d'un miroir de 1,5 mètre de haut sur 0,6 mètre de large. Par le biais de différents mots de commande, les pouvoirs suivants sont disponibles :

- **Lecture des pensées :** Si le propriétaire est situé à moins de 7,5 mètres du miroir, il peut lire les pensées de toute créature vivante dont le reflet apparaît dans le miroir. Ce pouvoir agit comme le sort de magicien d'*E.S.P.*, que le propriétaire comprenne ou non la langue de cet être.
- **Vision à distance :** Le propriétaire peut voir des lieux lointains comme avec le sort de *clairvoyance*. Ce pouvoir permet également de voir dans d'autres plans d'existence si l'utilisateur est familier avec ces plans.
- **Portail :** Le miroir peut être utilisé comme un portail donnant directement sur des lieux perçus à travers le miroir. Il suffit à l'utilisateur de franchir le miroir pour parvenir à cet autre endroit. Les compagnons du propriétaire peuvent également l'accompagner. Une porte invisible reste ouverte pendant 24 heures, jusqu'à ce que le propriétaire la franchisse, ou bien jusqu'à ce que le propriétaire utilise le mot de commande qui permet de la fermer. Tout être situé en présence du portail invisible et dont l'Intelligence est supérieure ou égale à 12 a une chance de le détecter ; ses chances d'y parvenir sont les mêmes que pour détecter une tentative de scrutation.
- **Conseil du sage :** Une fois par semaine, le miroir peut répondre avec précision à une courte question concernant une créature qui regarderait dans le miroir.

Onguent d'intemporalité (tous) : Lorsqu'il est appliqué sur n'importe quelle matière autrefois vivante, cet onguent ralentit les effets du temps sur cet objet. Ainsi, alors qu'une année s'écoule, l'objet ne vieillit que d'une seule journée. En outre, l'objet bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde. L'onguent ne part pas, mais sa magie peut être dissipée. Une fiole d'*onguent d'intemporalité* permet de badigeonner jusqu'à 8 objets de taille normale.

Onguent des roches (tous) : Une fiole contient 1d4+1 onces de cet onguent. Celui-ci peut être appliqué à une créature pétrifiée afin de lui rendre son apparence charnelle, tout comme le ferait un sort de *transmutation de pierre en chair*. 1 once permet de rendre son apparence normale à une créature de la taille d'un humain ordinaire.

Orbe des tempêtes (CD) : Il s'agit d'une sphère de verre de 20 cm de diamètre qui permet à son propriétaire de lancer le sort de *contrôle du climat* une seule fois par jour. Une seule fois par mois, le porteur de l'orbe peut totalement modifier le climat pour produire un *puissant orage*. Un *puissant orage* crée un nuage noir orageux géant, parcouru d'éclairs géants et retentissant de coups de tonnerre ; chaque round, ce nuage a les effets suivants. (Note : les attaques à distance et les incantations de sorts sont impossible dans la zone balayée par l'orage, ceci en raison des conditions climatiques violentes. En outre, le propriétaire de l'orbe est protégé contre les conditions climatiques naturelles, y compris les chaleurs et les froids extrêmes.)

- **1er round :** Toute personne située sous le nuage doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être assourdie par le tonnerre pendant 1d4×10 minutes.
- **2ème round :** Une pluie acide s'abat sur les infortunées victimes, infligeant 1d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde.
- **3ème round :** La foudre se met à frapper ; jusqu'à six éclairs de 10d6. Aucune cible ne peut être frappée par plus d'un seul éclair.

- **4ème round :** Des grêlons infligent 5d6 points de dégâts contondants aux cibles, sans jet de sauvegarde.
- **5ème-10ème rounds :** Une pluie violente et des rafales de vent réduisent la visibilité à 1,5 mètre, y compris tous les types de vision nocturne. Les attaques effectuées sur des créatures situées à moins de 1,5 m sont pénalisées d'un malus de –4, les attaques effectuées sur des créatures située au-delà de cette distance sont à –10 et la vision ne peut alors pas être utilisée pour localiser la cible.

Perle des sirènes (tous) : Il s'agit d'une perle d'apparence onéreuse. Lorsqu'elle est serrée dans la main ou portée contre la poitrine, elle accorde la faculté de respirer sous l'eau, de nager à une vitesse de déplacement de 18 m et de parler ou de lancer des sorts sous l'eau, et ce sans aucun malus.

Perle de thaumaturgie (CDIM) : Il s'agit d'une perle magique qui permet à un lanceur de sorts de se remémorer une seule fois par jour un sort qu'il a préparé puis lancé. Cet avantage s'applique à n'importe quel lanceur de sorts qui mémorise des sorts, mais la perle ne fonctionne que pour des sorts d'un certain niveau. Lancez 1d6 pour déterminer le niveau du sort. Si vous obtenez un "6" sur le dé, relancez 1d8. Si vous obtenez un "8" sur ce dé, relancez 1d10. Si vous obtenez un "10" sur ce dé, deux niveaux de sort sont affectés ; relancez deux fois le d6.

Phylactère d'ascendant sur les morts-vivants (CP) : Ce bandeau béni permet à tout personnage possédant la faculté d'intimider les morts-vivants de réaliser cette action comme s'il possédait quatre niveaux de plus.

Phylactère du croyant (CP) : Ce bandeau sacré permet à son porteur de savoir si une action qu'il envisage de faire aura des effets adverse ou non sur son alignement et sur son statut vis-à-vis de sa déité. Le phylactère lui permettra même de détecter des objets magiques qui pourraient altérer son alignement. Pour utiliser le phylactère, l'utilisateur doit tout d'abord prendre un peu de temps pour contempler les actions qu'il envisage d'accomplir.

Pierre d'alerte (tous) : Lorsque le mot de commande est prononcé, ce cube de pierre de 7,5 cm de côté se colle à un objet. Si, par la suite, une personne touche l'objet sans avoir prononcé le mot de commande au préalable, la pierre émettra un puissant cri d'alarme pendant un round complet ; ce cri peut être entendu jusqu'à une distance de 400 mètres.

Pierre de contrôle des élémentaux de terre (DM) : Il s'agit d'un morceau de roche irrégulier de la taille d'un poing ; sur commande, cette pierre invoque un élémental de terre de 12 DV qui apparaît au bout de 1d4 rounds et qui se bat contre les ennemis de son propriétaire au mieux de ses facultés. Sous tous les autres aspects, la magie de cette pierre opère comme le sort d'*invocation d'élémental*. Un seul élémental peut être invoqué à la fois et un nouvel élémental ne peut pas être appelé tant que le précédent élémental n'a pas été tué, dissipé ou renvoyé.

Pierre porte-bonheur (tous) : Egalement désigné par le terme de pierre de chance, cet objet accorde un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde et à tous les jets "pour toucher".

Pierres ioun (tous) : Il s'agit de cristaux magiques qui orbitent autour de la tête de leur utilisateur, à une distance de 1d3×30 cm, et qui accordent divers bénéfices. Chacune de ces pierres dispose d'une CA –5 et de 10 pv, et elle ignore les 5 premiers points de dégâts de chaque attaque. Les *pierres ioun* peuvent être stockées à volonté, mais elles n'accordent leurs bénéfices que lorsqu'elles gravitent autour de la tête de leur utilisateur.

Couleur	Forme	Effet
Translucide	Fuseau	Nourrit l'utilisateur sans eau ni nourriture
Rose laiteux	Prisme	+1 à la CA
Rouge sang	Sphère	+1 en Dextérité
Bleu incandescent	Sphère	+1 en Sagesse
Bleu pâle	Rhombe	+1 en Force
Rose vif	Rhombe	+1 en Constitution
Rose & verte	Sphère	+1 en Charisme
Rouge & bleue	Sphère	+1 en Intelligence
Bleu nuit	Rhombe	+1 niveau d'expérience
Violet vif	Prisme	Stocke 3 niveaux de sorts*
Irisé	Fuseau	Maintient l'utilisateur en vie en l'absence d'air
Lavande	Ellipsoïde	Absorbe des sorts de niveau 4 ou moins**
Blanc laiteux	Fuseau	Régénère 1 pv par heure
Vert pâle	Prisme	Bénit l'utilisateur comme pour le sort de clerc de niveau 1 : *bénédiction*
Orange	Prisme	+2 à tous les jets de sauvegarde
Vert et lavande	Ellipsoïde	Absorbe des sorts de niveau 8 ou moins***

* Des sorts ne peuvent être stockés que par un lanceur de sorts qui les lance, mais une fois placé dans une pierre, un sort peut être utilisé par n'importe qui.

** Après avoir absorbé 20 niveaux de sorts, la pierre devient calcinée et prend l'apparence d'un caillou gris inerte et sans aucune valeur. L'absorption n'est pas automatique : l'utilisateur doit être conscient de l'attaque magique et doit vouloir que le sort soit absorbé.

*** Après avoir absorbé 50 niveaux de sorts, la pierre devient calcinée et prend l'apparence d'un caillou gris inerte et sans aucune valeur. L'absorption n'est pas automatique : l'utilisateur doit être conscient de l'attaque magique et doit vouloir que le sort soit absorbé.

Pigments merveilleux (tous) : Il s'agit de peintures magiques qui permettent à leur utilisateur de dessiner et de créer de véritables objets tridimensionnels. L'utilisateur doit se concentrer tant qu'il continue de dessiner et la création d'un objet à l'aide de ces pigments prend environ 10 minutes. Un pot de *pigments merveilleux* suffit pour créer un objet de 27 m³. Ces pigments peuvent être utilisés pour créer de nombreux objets inanimés, comme des armes ou des armures ordinaires, voire même de la nourriture — généralement des objets dont la valeur est inférieure à 2 000 po. L'apparence générale d'objets onéreux (comme des pierres précieuses ou des bijoux en or) peut être imitée par les pigments, mais les objets qui sont alors créés ne sont que des imitations et leur valeur est donc peu élevée. Les pigments ne peuvent pas créer des objets magiques, quels qu'ils soient, et ils ne peuvent pas créer des créatures vivantes, des morts-vivants, des golems ou des monstres d'aucune sorte.

Pioche des titans (géants) : Cet outil robuste mesure 3 mètres de long et permet de creuser. Il ne peut être manié correctement que par des créatures mesurant au moins 6 mètres de haut ou 6 mètres de long. Dans les mains d'un tel être, la pioche peut creuser de la terre ou abattre des ouvrages en terre tels que des remparts ; 10 minutes suffisent alors pour déplacer un cube de terre de 3 mètres. La pioche peut également faire office d'arme en attaquant comme un marteau de guerre et infligeant 4d6 points de dégâts de base en cas d'attaque réussie.

Plume magique (tous) : Il s'agit d'une petite plume ensorcelée pour fournir un objet spécifique qui convient à un besoin spécial. Une plume magique est un objet à usage unique.

- **Ancre :** Se transforme en ancre magique qui permet d'immobiliser une embarcation nautique pendant 1 jour.
- **Arbre :** Fait pousser un grand chêne. Cet arbre dispose d'un tronc de 1,5 mètre de diamètre, mesure 18 mètres de haut et possède des branches qui se déploient sur un diamètre maximal de 12 mètres. Cette transformation est permanente.

- **Bateau cygne :** Crée un bateau en forme de cygne qui vogue à une vitesse de 18 m et qui peut transporter jusqu'à 8 cavaliers et leurs montures, ainsi que leur équipement, ou bien jusqu'à 32 personnages de taille Moyenne. Ce bateau reste présent pendant 1 jour.
- **Eventail :** Crée un énorme éventail générant une brise suffisamment forte pour propulser un navire à une vitesse approximative de 40 km/h. Bien que ce vent ne soit pas cumulatif avec des vents existants, l'éventail peut être utilisé pour diminuer le vent présent afin de créer une zone d'accalmie. Veuillez noter qu'une telle utilisation ne diminuera pas la taille des vagues. L'éventail peut être utilisé pendant 8 heures maximum et il ne fonctionne pas sur terre.
- **Fouet :** Crée une arme dansante qui se manie d'elle-même contre tout adversaire désigné par l'utilisateur, attaquant comme un guerrier de niveau 10 et infligeant 1d6+1 points de dégâts. Le fouet est une arme +1 et reste présente pendant 1 heure.
- **Oiseau :** Se transforme en pigeon voyageur magique capable de porter un message à son destinataire désigné, et ce sans chance d'erreur. La transformation dure tant que le message n'a pas été transmis à son destinataire.

Poudre d'apparition (tous) : En résumé, cette fine poussière blanche rend les choses visibles. Lorsqu'elle est jetée en l'air, une poignée de cette substance s'accroche à tous les objets situés dans un rayon de 3 mètres et persiste pendant 5 minutes, ce qui permet de faire apparaître mêmes les objets invisibles. A l'intérieur de son aire d'effet, la poussière annule : *invisibilité*, *trouble*, *déplacement*, *fantasmes*, *images miroir*, *holographies* et *illusions* — même une créature qui se cache est pénalisée d'un malus de –30% sur ses chances de se cacher dans les ombres. Lorsque l'on trouve de la *poussière d'apparition*, elle est généralement stockée sous forme de 1d4+2 tubes en os creux ou paquets de soie.

Poudre dessicative (tous) : Une application de cette substance merveilleuse absorbera jusqu'à 400 litres d'eau (douce, salée ou alcaline) et la transformera en une boulette de 2,5 cm qui flottera ou reposera où elle a été lancée. Cette boulette peut être lancée avec force, provoquant alors son ouverture et la libération du même volume d'eau, mais d'une façon très énergétique. La *poudre dessicative* n'affecte que de l'eau et n'a aucun effet sur les autres liquides. Cette poussière magique peut également être utilisée pour détruire un élémental d'eau, bien que le monstre ait droit à un jet de sauvegarde contre la mort magique à –5 pour ne subir que 5d6 points de dégâts. La *poudre dessicative* est conditionnée de la même manière que la *poudre d'apparition*.

Poudre de disparition (tous) : Cette fine poussière blanche rend les choses invisibles, comme avec le sort d'illusionniste de niveau 4 *invisibilité améliorée*, mais avec une durée de 2d6 rounds, bien que la créature affectée ne sera pas informée du fait qu'elle n'est plus invisible au terme de cette durée. Une créature revêtue de la *poudre de disparition* ne peut pas être vue par quelque méthode que ce soit, qu'elle soit normale ou magique, mais à une exception près : de la *poudre d'apparition* (voir ci-dessus) annulera l'invisibilité créée par de la *poudre de disparition*. Veuillez également noter qu'une créature invisible peut être détectée par d'autres moyens, comme l'ouïe ou l'odorat. Lorsque l'on trouve cet objet, il est généralement stocké sous forme de 1d4+2 tubes en os creux ou paquets de soie.

Poudre de dissimulation des traces (tous) : Une application de la *poudre de dissimulation des traces* transforme jusqu'à 9 m² de sol pour qu'ils deviennent poussiéreux et couverts de toiles d'araignée, comme s'ils avaient été abandonnés depuis des années, afin de dissimuler toute preuve de passage dans la zone affectée. La poudre peut également être utilisée sur des chemins en extérieur, dissimulant sur 75 mètres le passage d'une troupe de douze cavaliers et leurs montures maximum. La poudre agit instantanément et ne laisse aucune aura magique qui pourrait trahir son utilisation. Toute créature disposant de facultés de pistage, comme un rôdeur par exemple, sera très désavantagée pour suivre une piste dissimulée à l'aide de la *poudre de dissimulation des traces* ; dans un tel cas, n'autorisez que 5% de chances pour qu'un rôdeur réussisse à pister sa proie. Cet objet se présente sous la forme de 1d4+2 paquets de soie et leur contenu peut être facilement répandu le long d'un chemin ou appliqué dans sa totalité à une zone plus grande.

Poudre d'illusion (IM) : Lorsque cette poudre magique est appliquée sur une créature vivante, l'apparence de celle-ci est modifiée comme avec le sort d'illusionniste de niveau 1 *changement d'apparence*, en fonction des souhaits de l'utilisateur, et ce pour une durée de 2 heures. Une cible non consentante a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour annuler les effets de la poudre. La poudre se présente sous la forme de 1d4+1 tubes en os creux ; chaque tube contient une application.

Puits des mondes (tous) : Cet objet ressemble exactement à un *puits portable* (voir ci-dessous), mais au lieu de créer un trou, il crée une ouverture vers un autre plan d'existence, déterminé aléatoirement chaque fois que le puits est ouvert. Le puits est à double sens, ce qui signifie que des créatures ou des objets présents dans le plan qu'il contacte peuvent pénétrer dans le Plan matériel primaire tout aussi facilement que des objets peuvent franchir le puits pour passer du Plan matériel primaire vers l'autre plan.

Puits portable (tous) : Il s'agit d'un tissu très noir qui, lorsqu'il est étalé sur une surface plane, forme un trou de 1,8 mètre de diamètre et de 3 mètres de profondeur. Les objets placés dans ce trou sont stockés en sûreté et le poids du tissu est négligeable lorsqu'il est replié, quel que soit le poids de son contenu. Le *puits portable* peut être refermé en empoignant les bords du tissu et en le repliant. Cela peut être réalisé depuis l'extérieur ou depuis l'intérieur du trou. Lorsqu'il est replié, il conserve assez d'air pour 1 créature moyenne ou 2 petites créatures, pour une durée de 10 minutes. L'espace d'outre-plan d'un *puits portable* n'est pas compatible avec des objets similaires, comme un *sac sans fond*. Si l'un de ces objets est placé dans l'autre, reportez-vous à la description du *sac sans fond* pour déterminer les effets qui se produisent.

Robe d'archimage (IM) : Il s'agit d'un vêtement magique qui accorde différents pouvoirs à des lanceurs de sorts profanes et fantomatiques. L'alignement du porteur doit être identique à celui de la robe, qui est indiqué par sa couleur. Type de robe et probabilités (d%) : blanche pour les alignements bons (01-45) ; grise pour les neutres (46-75) ; noire pour les mages mauvais (76-100). Si un personnage bon ou mauvais porte une robe de l'alignement opposé au sien, il subit une perte de –2 niveaux de façon permanente (donnez alors au personnage suffisamment de points d'expérience pour le placer au tout début du niveau situé à deux niveaux au-dessous de son niveau actuel). Si un personnage bon ou mauvais porte une robe neutre, ou si un personnage neutre porte une robe noire ou blanche, il subit un malus temporaire de 2 niveaux (seulement tant que la robe est portée). Tout lanceur de sorts profanes qui porte une *robe d'archimage* gagne les pouvoirs répertoriés ci-dessous :

- CA +5
- 75% de résistance à la magie
- +4 aux jets de sauvegarde
- On considère que le porteur possède un niveau de plus lorsqu'il tente de vaincre la résistance à la magie d'une cible.

Robe du camelot (IM) : Il s'agit d'une robe enchantée portant tout un assortiment de jetons visibles et reconnaissables uniquement par le porteur. Il est possible de détacher un jeton par round, ce qui provoque la transformation du jeton en l'objet représenté par le jeton. Un jeton détaché ne peut pas être remis en place.

Une robe complète possède toujours 2 exemplaires de chacun des objets suivants :

- Lanterne œil-de-bœuf, pleine et allumée
- Miroir en acier de 60 ×120 cm
- Perche de 3 mètres
- Corde en chanvre de 15 mètres
- Sac

La robe possède également une sélection aléatoire de 4d4 jetons supplémentaires. Utilisez le tableau suivant. Il est possible d'avoir plusieurs objets du même type.

d%	Résultat
01-02	Bateau à rames de 3,6 mètres de long
03-09	Bélier portatif
10-14	Chiens de guerre, une paire
15-18	Coffre en argent (15×15×30 cm) d'une valeur de 500 po
19-23	Dague en argent
24-27	Echelle de 3,6 mètres de long
28-31	Fenêtre (60 × 120 cm et jusqu'à 60 cm de profondeur)
32	Feu de joie
33-36	Fosse ouverte (3 × 3 × 3 mètres)
37-43	Frêne de 12 mètres de haut
44-48	Mule avec des sacoches de selle
49-53	Parchemin de sort**
54-57	Pelle et seau
58-61	Pierres précieuses : 10 (100 po chacune)
62-66	Pioche de mineur ordinaire
67-73	Porte en fer*
74-81	Potion d'extra-guérison
82-87	Rations ordinaires pour 1 semaine
88-96	Sac de 100 pièces d'or
97-00	Tonneau : d8, 1-2 vide, 3-5 eau, 6-7 vin, 8 brandy

* La porte est en fer, de taille maximale 3 × 3 mètres et barrée d'un côté. Elle doit être placée debout, après quoi elle s'attache et positionne ses gonds automatiquement.

** Un sort de niveau 1-3 déterminé aléatoirement.

Robe de druide (D) : Il s'agit d'un survêtement léger de couleur généralement verte et arborant des motifs sylvestres. Un druide qui possède la faculté de *changement de forme* et qui porte cette robe gagnera une utilisation supplémentaire quotidienne de cette faculté.

Robe étoilée (IM) : Il s'agit de robes de couleur sombre et brodées d'étoiles argentées ou blanches. Ce vêtement magique permet à son porteur, et à tout ce qu'il porte ou transporte, de pénétrer dans le Plan astral. Ces robes accordent également un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde. Enfin, le porteur peut utiliser jusqu'à 6 des étoiles brodées en guise de fléchettes +5 et il peut les lancer comme s'il était compétent dans leur maniement. Une fléchette utilisée de cette façon disparaît une fois que l'attaque est résolue.

Robe de mimétisme (IM) : Il s'agit de robes magiques qui communiquent leur pouvoir au porteur. Toute personne portant la *robe de mimétisme* a 75% de chances de ne pas être détectée si elle reste immobile, et 50% si elle se déplace. La robe permet également au porteur d'user de *changement d'apparence* à volonté, comme le sort du même nom. Cependant, toute personne ou créature qui est amicale envers le porteur le verra tel qu'il est réellement.

Robe osseuse (IM) : Il s'agit d'une robe enchantée portant tout un assortiment de jetons visibles et reconnaissables uniquement par le porteur. Il est possible de détacher un jeton par round, ce qui provoque la transformation du jeton en type de mort-vivant auquel il ressemble. Le monstre créé ne sera pas automatiquement sous le contrôle du porteur, mais il sera sujet aux formes normales de contrôle et de commandement.

Une *robe osseuse* complète possèdera deux exemplaires de chacun des jetons suivants :

Squelette gobelin	Zombi gobelin
Squelette humain	Zombi humain
Squelette lupin	Zombi lupin

Robe prismatique (IM) : Il s'agit d'un vêtement magique iridescent qui fournit une illumination constante de 9 mètres de rayon. Sur commande, les couleurs de la robe se mettent à scintiller et, au bout de 1 round, les couleurs tourbillonnantes créent un effet similaire à une attaque par le regard ; toute créature située à moins de 9 mètres du porteur de la robe sera hébétée pendant 1d4+1 rounds (jet de sauvegarde contre les bâtons autorisé pour annuler ces effets). Les morts-vivants et les créatures dénuées d'esprit sont immunisés contre cet effet. Chaque jour, l'effet scintillant peut être utilisé pendant un total de 10 rounds.

Robe de vision totale (IM) : Le porteur de cet habit magique est capable de voir dans toutes les directions à la fois. Cette robe accorde également l'infravision avec une portée de 36 mètres et permet de voir les objets invisibles ou éthérés avec la même portée. Le porteur gagne 1 chance sur 6 de plus de localiser des portes secrètes ou dérobées, il ne perd jamais son bonus de Dextérité à la CA, et ne peut pas être surpris — mais ne peut pas détourner les yeux pour éviter une attaque par le regard de la part d'une créature telle qu'une méduse. Les sorts de *lumière* et de *lumière éternelle* lancés sur la robe aveugle son porteur pendant 1d3 rounds.

Sac sans fond (tous) : Cet objet particulièrement extraordinaire est un sac plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur. Ce sac magique réduit également le poids apparent de son contenu. La capacité, le volume, le poids et le poids apparent du sac varient tous en fonction du type de sac — les types de sacs disponibles sont répertoriés sur le tableau suivant. Surcharger le sac détruit à la fois le sac et son contenu, et percer le sac depuis l'extérieur ou l'intérieur du sac conduit au même résultat. Retourner l'intérieur d'un sac comme un gant vide tout son contenu par terre et le sac ne peut alors plus être utilisé tant que son envers n'a pas été remis en place à l'intérieur du sac. Une créature vivante peut être placée dans le sac, mais elle n'aura alors que 10 minutes d'air de disponible, après quoi la créature suffoquera et mourra.

L'espace extra-dimensionnel du *sac sans fond* est incompatible avec celui du *puits portable*. Placer un *sac sans fond* dans un *puits portable* ouvre une faille menant tout droit au Plan astral, dans laquelle seront aspirés les deux objets et leur contenu ; l'ensemble sera à jamais perdu dans l'espace astral. Si un *puits portable* est placé dans un *sac sans fond*, un portail menant au Plan astral s'ouvre, détruisant les deux objets et aspirant toute créature présente à moins de 3 mètres dans le Plan astral.

Type	Poids (kg)	Capacité (kg)	Capacité (m³)
I	7,5	125	0,81
II	12,5	250	1,89
III	17,5	500	4,05
IV	30	750	6,75

Sac à malices (tous) : Il existe 3 versions connues de cet objet magique particulier, toutes détaillées ci-dessous, mais elles fonctionnent toutes selon le même principe. Le propriétaire plonge sa main dans le sac et en extirpe une petite boule de poils. La boule peut être lancée jusqu'à une distance de 6 mètres et elle devient alors un animal qui servira l'utilisateur pendant 10 minutes, jusqu'à ce qu'il soit tué ou jusqu'à ce qu'on lui ordonne de retourner dans le sac. L'animal est placé sous le

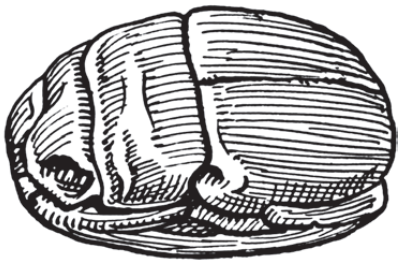
contrôle de la personne qui l'a extrait du sac et suivra des ordres simples comme attaque, reste, garde, viens, et ainsi de suite. Chacun des trois types de sac, différenciés de par leur couleur, produit des animaux différents, déterminés aléatoirement chaque fois que le sac est utilisé. Un seul animal peut être présent à un instant donné et un maximum de 10 animaux peuvent être extraits du sac en l'espace d'une semaine.

Couleur du sac à malices

Gris		Rouille		Ocre	
d%	Animal	d%	Animal	d%	Animal
01-30	Chauve-souris	01-30	Glouton	01-30	Ours brun
31-60	Rat	31-60	Loup	31-60	Lion
61-75	Chat	61-85	Sanglier	61-80	Cheval de guerre lourd*
76-90	Belette	86-00	Ours noir	81-90	Tigre
91-00	Blaireau			91-00	Rhinocéros

* Apparaît sellé et bridé, et acceptera que la personne qui l'a extrait du sac se serve de lui comme d'une monture.

Scarabée de protection (tous) : Il s'agit d'une broche en forme de scarabée qui, si elle est brandie ou portée pendant au moins un round, communique sa propriété magique à la personne qui la détient. Le scarabée absorbera toute magie mortelle (c'est-à-dire la magie qui provoque directement la mort, comme une *incantation mortelle* — les effets de pétrification, par exemple, ou les effets qui tuent par la perte de pv plutôt que par une mort instantanée, ne sont pas affectés), les attaques d'absorption d'énergie et les effets d'énergie négative dirigés contre le porteur. Après avoir absorbé 12 attaques de cette nature, le scarabée tombe en poussière.



(Illustration par Pearson Scott Foresman, http://commons.wikimedia.org/)

Serre-tête de lumière destructrice (M) : Il s'agit d'un simple bandeau doré au milieu duquel est serti un petit rubis rouge. Une fois par jour, le rubis peut émettre un rayon de lumière brûlante de 18 mètre de long qui inflige 3d8 points de dégâts. Le serre-tête et le rubis sont liés l'un à l'autre ; ôter le rubis détruit la magie.

Serre-tête de lumière dévastatrice (M) : Il s'agit d'un magnifique bandeau doré au milieu duquel est serti un gros rubis rouge. Une fois par jour, le rubis peut émettre un rayon de lumière brûlante de 18 mètre de long qui inflige 40 points de dégâts. Le serre-tête et le rubis sont liés l'un à l'autre ; ôter le rubis détruit la magie.

Serre-tête de persuasion (tous) : Il s'agit d'un bandeau argenté et ouvragé qui augmente le Charisme de son porteur d'un bonus de +3 tant qu'il est porté.

Solvant universel (tous) : Ce solvant détachera tout ce qui a été collé ou joint ensemble par la rouille, y compris les objets joints par de la *colle universelle*. Le *solvant universel* est toujours conditionné dans un récipient bleu et jaune.

Statuette merveilleuse (tous) : Il s'agit de minuscules statuettes de créatures taillées avec talent dans différents matériaux et dans diverses formes. Lorsque la statuette est posée ou jetée à terre et que le mot de commande est prononcé, elle devient une créature vivante dont la nature correspond à la forme à laquelle elle ressemble. Détruire une statuette brise la magie ; tuer la créature vivante qui s'est formée provoque le retour de la créature sous sa forme de statuette.

- **Chèvres d'ivoire :** Un trio de statuettes identiques mais distinctes l'une des autres et remplissant différentes fonctions.
  - **La chèvre de voyage :** Une chèvre suffisamment grande pour être montée et possédant les mêmes caractéristiques et attaques qu'un cheval de guerre lourd. Chaque semaine, cette chèvre peut voyager pendant 24 heures cumulatives.
  - **La chèvre des titans :** Elle devient une très grande chèvre possédant les caractéristiques d'un destrier noir, plus deux attaques de corne pour 1d8+4 points de dégâts chacune. La *chèvre des titans* possède également une attaque de charge au cours de laquelle elle ne peut utiliser que ses 2 attaques de corne, mais ajoutant +6 points aux jets de dégâts. Cette statuette peut être utilisée une fois par mois pendant une durée maximale de 12 heures.
  - **La chèvre de la terreur :** Cette statuette devient une chèvre suffisamment grande pour être montée et possédant les mêmes caractéristiques qu'un cheval de guerre léger. Son cavalier peut utiliser les cornes de la chèvre en guise d'armes. La corne gauche fonctionne comme une lance de cavalerie +2 et la corne droite comme une épée longue +3. Lorsqu'elle est montée en plein combat, la *chèvre de la terreur* irradie l'*effroi* (comme le sort du même nom) dans un rayon de 9 mètres. Un jet de sauvegarde contre les sorts permet d'annuler cet effet. Cette figurine peut être utilisée une seule fois tous les quinze jours pendant une durée totale et maximale de 3 heures.
- **Chien d'onyx :** Cette statuette devient un gros chien similaire à un chien de guerre mais avec une Intelligence de 8, avec la faculté de pister comme un rôdeur de niveau 10, avec une infravision de 18 mètres et avec la faculté de *voir l'invisible*. Le *chien d'onyx* est suffisamment grand et fort pour porter une petite créature en tant que cavalier.
- **Corbeau d'argent :** Sur commande, cette statuette devient un corbeau mais conserve sa surface métallique argentée, ce qui lui confère une CA 0. Le corbeau peut être utilisé en guise de messager magique puisqu'il est capable de délivrer un message ou un petit objet vers un lieu qui lui est désigné et d'attendre le destinataire désigné du message. Le corbeau peut conserver son statut animé pendant 24 heures maximum par semaine, de façon cumulative.
- **Destrier d'obsidienne :** A la différence des autres *statuettes merveilleuses*, cette figurine particulière ressemble à une pierre noire sans forme distincte. Un examen attentif, cependant, révèlera une vague ressemblance avec un cheval. Sur commande, cette statuette devient un cheval de guerre lourd possédant les facultés spéciales suivantes, chacune étant utilisable à volonté et une fois par round : tout d'abord, la monture peut voler sur une distance maximale de 12 mètres par round (ou 9 mètres si son cavalier porte une armure lourde). Deuxièmement, le *destrier d'obsidienne* peut opérer un *changement de plan*. Troisièmement, la monture et son cavalier (et son équipement) peuvent devenir éthérés. Cette statuette peut être utilisée une fois par semaine pendant 24 heures au maximum.
- **Eléphant de marbre :** Cette figurine particulière est plus grande que les autres et est à peu près de la même taille qu'une main humaine adulte. Le mot de commande transforme la statuette en éléphant adulte. L'éléphant peut faire office de bête de somme, de monture ou de combattant et obéira aux ordres de l'utilisateur. L'*éléphant*

de marbre est utilisable jusqu'à quatre fois par mois pendant une durée maximale de 24 heures lors de chaque utilisation.

- **Griffon de bronze :** Cette statuette devient un griffon sur ordre de son utilisateur. Elle peut être utilisée deux fois par semaine pendant 6 heures lors de chaque utilisation. Lorsque cette durée est écoulée, ou que le mot de commande est prononcé, le griffon recouvre sa forme de statuette.
- **Hibou de chrysolite :** A l'aide du mot de commande approprié, cette statuette devient soit un hibou grand-duc, soit un hibou géant. Cette transformation peut avoir lieu une fois par jour pendant une durée maximale de 8 heures. Le hibou communiquera par télépathie à son propriétaire tout ce qu'il verra ou entendra, mais, malheureusement, après trois transformations en hibou géant, la statuette tombera en poussière.
- **Lions d'or :** Ces statuettes se présentent toujours par paire et deviennent des lions mâles adultes ordinaires sur commande. Les lions peuvent être utilisés une fois par jour pendant 1 heure maximum, mais s'ils sont tués au combat, les lions seront inutilisables pendant 1 semaine.
- **Mouche d'ébène :** Cette statuette devient une mouche de la taille d'un poney ; elle possède les dés de vie et la vitesse de déplacement d'un hippogriffe, mais elle est incapable d'effectuer des attaques. La mouche peut être utilisée jusqu'à 3 fois par semaine pendant 12 heures lors de chaque utilisation.

Suaire de désintégration (C) : Lorsqu'un corps est enroulé dans ces linges funéraires délicatement tissés, un mot de commande provoquera la désintégration du corps en fine poussière. Le suaire ne fonctionne qu'une seule fois. Les créatures mortes-vivantes intelligentes telles que les vampires ont droit à un jet de sauvegarde ; le suaire ne peut pas être utilisé en plein combat.

Submersible du homard (tous) : Cet objet ressemble à un grand tonneau en fer. A l'une de ses extrémités, un compartiment secret contient 10 leviers, chacun d'entre eux contrôlant un aspect différent de cet appareil.

1. Déploie/replie les pattes et la queue
2. Découvre/recouvre le hublot frontal
3. Découvre/recouvre les hublots latéraux
4. Déploie/replie les pinces et les antennes
5. Ferme les pinces
6. Déplacement en avant/en arrière
7. Déplacement à gauche/à droite
8. Ouvre/ferme les "yeux", qui brillent d'une *lumière éternelle*
9. Monte/descend
10. Ouvre/ferme l'écoutille

Cet appareil se déplace à une vitesse de 9 mètres par round vers l'avant et à une vitesse de 18 mètres par round en arrière. Les pinces frappent chacune pour 2d6 points de dégâts, attaquant comme un monstre de 4 DV, mais attaquant toujours toute chose comme si elle avait une CA 0 (éventuellement modifiée par des modificateurs de Dextérité). Les pinces peuvent être déployées du tonneau jusqu'à une distance maximale de 1,2 mètre. L'appareil lui-même possède une CA 0 et peut supporter 100 points de dégâts avant de souffrir d'une voie d'eau, et 200 points de dégâts avant de s'effondrer totalement. Il peut plonger jusqu'à une profondeur maximale de 270 mètres et peut contenir jusqu'à 2 créatures de taille moyenne pendant 2-5 heures avant d'avoir besoin de se réapprovisionner en air.

Tapis volant (tous) : Cet objet permet de voler ou de planer sur place indéfiniment et est activé en prononçant son mot de commande. Le propriétaire du tapis a seulement besoin d'être à portée de voix pour l'activer et le tapis peut être contrôlé à l'aide de directions prononcées à voix haute. Il existe 3 tailles ordinaires de tapis (voir tableau ci-dessous), chacune possédant sa propre capacité de poids, mais voyageant toutes à une vitesse de 12 mètres. Cette vitesse de déplacement est réduite à 9 mètres en cas de dépassement de capacité, et aucun tapis ne peut porter plus du double de sa capacité. Bien que le tapis puisse voler sur place, son niveau d'agilité aérienne est égal à IV (voir Chapitre III).

Taille	Capacité
1,5 × 1,5 m	100 kg
1,5 × 3 m	200 kg
3 × 3 m	400 kg

Timbales de panique (tous) : Il s'agit d'une paire de timbales d'environ 45 cm de diamètre et montées sur des supports. Un "K" très simplement inscrit peut être aperçu sur les deux timbales lorsque la lumière éclaire leur peau sous un certain angle. Lorsque les deux timbales sont frappées, toutes les créatures situées à plus de 6 mètres mais à moins de 36 mètres de distance sont affectées par un sort d'*effroi*, avec un jet de sauvegarde pour en atténuer les effets. Les créatures situées dans la zone de sécurité de 6 mètres ne sont absolument pas affectées par le son des timbales. On ne peut jouer des *timbales de panique* qu'une seule fois par jour.

Traité d'autorité et d'influence (tous) : Un personnage étudiant ce livre pendant un minimum de 48 heures s'étalant sur une période d'une seule semaine et pratiquant avec diligence les méthodes de commandement décrites dans ces pages gagnera une augmentation permanente de 1 point de son score de Charisme. Ce livre disparaît pour toujours après 1 utilisation.

Traité de compréhension (tous) : Un personnage étudiant ce livre pendant un minimum de 48 heures s'étalant sur une période d'une seule semaine et assimilant avec diligence les puzzles logiques et les dilemmes éthiques décrits dans ces pages gagnera une augmentation permanente de 1 point de son score de Sagesse. Ce livre disparaît pour toujours après 1 utilisation.

Traité de perspicacité (tous) : Un personnage étudiant ce livre pendant un minimum de 48 heures s'étalant sur une période d'une seule semaine et accomplissant avec diligence les exercices mentaux décrits dans ces pages gagnera une augmentation permanente de 1 point de son score d'Intelligence. Ce livre disparaît pour toujours après 1 utilisation.

Urne fumigène (tous) : Cet objet ressemble exactement à une *urne du mauvais génie* (voir ci-dessous) mais, lorsqu'elle est débouchée, une fumée grise et épaisse commence à sortir de la bouteille. Au bout de 1 round, toute vision sera rendue impossible dans un rayon de 15 mètres autour de la bouteille, et le rayon de ce nuage de fumée augmentera de 3 mètres lors de chaque round consécutif, jusqu'à atteindre un rayon maximal de 30 mètres. La fumée ne peut pas être dissipée tant que la bouteille n'a pas été rebouchée et que le mot de commande n'a pas été prononcé. La fumée se dissipe au bout d'une heure environ, bien qu'un vent modéré dispersera la fumée en 5 rounds et qu'un sort de *rafale de vent* la supprimera en 1 round.

Urne du mauvais génie (CDIM) : Il s'agit d'une bouteille de bronze ou d'airain ouvragée et scellée à l'aide d'un bouchon en plomb gravé de plusieurs runes de pouvoir, mais malgré la présence de ce bouchon, un mince filet de fumée s'échappe souvent du sceau. Une fois par jour, son mot de commande peut être prononcé, permettant alors à la bouteille d'être ouverte. Lorsque cela se produit, l'éfrit qui y est emprisonné est libéré. Lancez un d% : 01-10 signifie que l'éfrit libéré est fou et qu'il attaque immédiatement toute créature située à proximité de la bouteille, bien qu'il ne combattra pas jusqu'à la mort. A moins que l'éfrit ne dépasse clairement les capacités de

combat du groupe, il se battra probablement pendant quelques rounds puis s'enfuira vers son plan d'origine. Sur un résultat de 91-00, l'éfrit accordera au propriétaire 3 *souhaits majeurs* puis disparaîtra immédiatement et pour toujours. Le reste du temps (11-90), l'éfrit acceptera de servir le propriétaire de la bouteille pendant un maximum de 10 minutes pour ce jour et accomplira tous ses ordres du mieux de ses capacités. Chaque fois que l'éfrit est libéré de sa prison, un nouveau résultat doit être déterminé à l'aide d'un d%.

Volume sagace (tous, voir ci-dessous) : Ce livre magique accorde à son lecteur un niveau d'expérience complet, à condition qu'il soit de la classe appropriée. Déterminez la classe que le volume améliore en fonction du tableau suivant :

d10	Classe	d10	Classe
1	Assassin	6	Magicien
2	Clerc	7	Paladin
3	Druide	8	Rôdeur
4	Guerrier	9	Voleur
5	Illusionniste	10	Relancez le dé

L'expérience gagnée est suffisante pour placer le personnage au tout début de son niveau d'expérience suivant. Si un personnage d'une classe incorrecte lit un *volume sagace*, il perd 20 000 à 50 000 points d'expérience (1d4+1 × 10 000).

Yeux d'anathème (IM) : Il s'agit de lentilles pour les yeux qui permettent de faire ressentir un intense sentiment de terreur sous la forme d'une attaque par le regard portée contre une cible unique. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre la pétrification pour annuler cet effet. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle attaquera toujours en dernier lors d'un combat et effectuera ses jets de moral avec un malus de –10%. L'utilisation des deux lentilles accorde des pouvoirs supplémentaires. Tout d'abord, le porteur peut déterminer si une créature qu'il regarde à moins de 9 mètres est soit : morte, morte-vivante, feignant la mort, ni l'un ni l'autre (golems, par exemple), proche de la mort (à 3 points de vie ou moins) ou blessée (4 points de vie ou plus, mais moins de 100%). Le porteur peut également provoquer l'*effroi* sous la forme d'une attaque par le regard une fois par semaine, avec un jet de sauvegarde contre la pétrification. Cependant, cette attaque d'*effroi* est puissante et une cible qui réussit son jet de sauvegarde subit quand même un malus de –1 à tous ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde pendant 1 round.

Yeux de charme (IM) : Les *yeux de charme* se présentent sous la forme d'une paire de lentilles en cristal qui se placent par-dessus les yeux. Ils accordent le pouvoir de *charme-personnes* sous la forme d'une attaque par le regard. Un jet de sauvegarde contre les sorts est accordé pour annuler cet effet. Si une seule lentille est utilisée, le jet de sauvegarde est effectué avec un bonus de +5.

Yeux de lynx (IM) : Porter ces deux lentilles en cristal permet à leur utilisateur de détecter les portes secrètes ou dérobées, ainsi que les objets dissimulés, comme un elfe. Ces lentilles fonctionnent mieux si elles sont utilisées par paire. Porter une seule lentille provoque des vertiges et pousse le porteur à lâcher ce qu'il porte dans les mains, à devenir incapable d'accomplir des actions, à perdre tout bonus de Dextérité à la CA et à subir un malus de –2 à la CA. Se couvrir l'œil dépourvu de lentille empêchera de ressentir ces effets.

Yeux de pétrification (IM) : Cet objet n'est efficace que lorsqu'il est utilisé par paire. Il accorde alors une attaque de pétrification par le regard et peut être utilisé ainsi jusqu'à 10 fois par jour. Un jet de sauvegarde contre la pétrification est accordé pour résister à cet effet.

ANNEAUX

Les anneaux magiques semblent impossibles à distinguer de bijoux ordinaires de différents types, mais si un sort de *détection de la magie* est lancé sur eux, ils diffuseront une aura magique. A l'exception d'un sort de *souhait majeur*, le seul moyen de déterminer la fonction d'un anneau magique consiste à l'enfiler à un doigt. Un maximum de deux anneaux peuvent être portés à la fois par un PJ ou un PNJ ; un seul anneau peut être porté à chaque main. Tenter de porter des anneaux magiques supplémentaires aura pour conséquence de rendre inutiles tous les anneaux magiques portés. Les anneaux magiques portés aux orteils ou aux oreilles ne fonctionneront pas. A moins que le contraire ne soit indiqué, les facultés accordées par un anneau fonctionnent comme si elles étaient lancées par un lanceur de sorts de niveau 12, ou bien du niveau minimum requis pour lancer le sort concerné si ce niveau est supérieur à 12. En raison de la résistance à la magie innée des nains, des gnomes et des halfelins, les anneaux magiques on 20% de chances par utilisation de ne pas fonctionner du tout avec eux et, si l'anneau est maudit, la malédiction échouera. Dans ce dernier cas, le porteur reconnaîtra les propriétés maudites de l'anneau et pourra facilement l'ôter de son doigt.

Anneau des arcanes (M) : Cet anneau n'apporte des avantages qu'aux seuls magiciens, multipliant par deux le nombre de sorts d'un certain niveau qu'ils peuvent préparer chaque jour. Il existe plusieurs versions connues ; lancez un d% et consultez le tableau suivant :

d%	Niveau(x) doublé(s)
01-45	Niveau 1
46-75	Niveau 2
76-82	Niveau 3
83-88	Niveaux 1 et 2
89-92	Niveau 4
93-95	Niveau 5
96-99	Niveaux 1, 2 et 3
00	Niveaux 4 et 5

Anneau de chaleur constante (tous) : Le porteur de cet anneau sera totalement à l'aise et pourra maintenir une température corporelle normale même dans les froids les plus extrêmes. L'anneau accorde également la faculté de régénérer les dégâts causés par le froid au rythme de 1 pv par tour ; il accorde aussi un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les attaques basées sur le froid ; enfin, il réduit les dégâts causés par les attaques de froid de –1 par dé de dégâts (dégâts minimaux de 1 point par dé).

Anneau de Charisme (tous) : Lorsqu'il est porté, cet anneau augmente le score de Charisme de son porteur à 18. Veuillez noter qu'il ne s'agit pas d'une augmentation permanente ; si l'anneau est ôté, le Charisme du porteur recouvre sa valeur normale. Cet anneau magique accorde également deux facultés magiques, chacune d'elle étant utilisable une fois par jour et nécessitant 3 segments de temps d'incantation. Premièrement, lors d'une conversation, le porteur peut faire une *suggestion*, comme le sort de magicien de niveau 3, sur tout humain, demi-humain ou humanoïde. Deuxièmement, le porteur de l'*anneau de Charisme* peut également charmer jusqu'à 21 niveaux (ou dés de vie) d'humains ou d'humanoïdes de la même façon que le sort de magicien de niveau 1 de *charme-personnes*. Il s'agit d'un objet exceptionnellement puissant et le MJ a toute latitude de limiter l'*anneau de Charisme* en lui conférant un nombre de charges limité.

Anneau de feuille morte (tous) : Le porteur de cet anneau est protégé par un sort de *chute de plume* chaque fois qu'il tombe de plus de 1,5 mètre de haut.

Anneau d'invisibilité (tous) : Lorsqu'il est enfilé, cet anneau accorde à son porteur la faculté de devenir instantanément

invisible à volonté, comme le sort de magicien de niveau 2 d'*invisibilité*. Il y a 10% de chances que l'anneau possède l'effet secondaire de rendre également l'utilisateur inaudible. Tout comme le fait d'attaquer en étant invisible annule l'invisibilité, le fait de parler en étant inaudible brise le pouvoir d'être inaudible.

Anneau d'invocation de génie (tous) : Cet anneau magique puissant peut appeler un puissant génie issu du Plan élémental de l'air pour qu'il serve les volontés du porteur. Il faut 1 round pour que le génie apparaisse et celui-ci suivra à la lettre (mais pas nécessairement l'esprit) des ordres du porteur au mieux de ses facultés. Si le génie est tué, l'anneau tombe en poussière. Il s'agit d'un objet exceptionnellement puissant et le MJ a toute latitude pour limiter l'*anneau d'invocation de génie* en lui attribuant un nombre de charges limité.

Anneau de liberté d'action (tous) : Cet objet magique permet à son porteur de se déplacer en toute liberté quelles que soient les conditions. Cela s'applique même si le porteur est attaqué à l'aide d'un sort de *paralysie*, de *ralentissement* ou de *toile* ; et l'anneau annule également les effets environnementaux, comme par exemple le fait d'être sous l'eau. L'individu peut se déplacer à des vitesses de déplacement normales et inflige des dégâts normaux à l'aide de ses armes de corps-à-corps, mais les projectiles et les armes lancées restent alors sujettes aux sorts ou aux effets environnementaux appropriés. Bien que l'*anneau de liberté d'action* accorde la liberté de se déplacer sous l'eau, veuillez noter que l'anneau n'accorde pas la faculté de respirer sous l'eau.

Anneau de marche sur l'onde (tous) : Cet anneau accorde la faculté de marcher sur la surface de n'importe quel liquide sans s'enfoncer dedans, tout en conservant la vitesse de déplacement normale du porteur. Cela comprend, mais n'est pas limité à, l'eau courante, la neige, les sables mouvants, l'huile, la boue, voire même de la lave (bien que les dégâts de sa chaleur continuent de s'appliquer). Les pieds du porteur n'entrent pas réellement en contact avec la surface du liquide, mais les liquides semi-solides, tels que la neige ou la boue, révèleront des empreintes ressemblant vaguement à des traces de pas, trahissant ainsi le passage du porteur de l'anneau. L'anneau a une limite pondérale de 625 kg.

Anneau de nage (tous) : Ce bijou magique accorde la faculté de nager à une vitesse de déplacement de 63 mètres si son porteur est vêtu d'habits appropriés. Le porteur peut également plonger dans l'eau d'une hauteur maximale de 15 mètres sans se blesser, à condition que la profondeur de l'eau soit au moins de 45 cm par tranche de 3 mètres de distance du plongeon. Le porteur peut également retenir se respiration pendant 4 rounds et il peut nager pendant 4 heures maximum avant de devoir se reposer pendant une heure. Ce repos peut également être effectué lorsque le porteur flotte sur les flots, puisque l'anneau accorde également la faculté de flotter dans toutes les circonstances, sauf lors d'un ouragan.

Anneau de protection (tous) : Cet objet très utile augmente la CA et les jets de sauvegarde de son porteur contre toutes les formes d'attaques. Les propriétés protectrices de l'anneau sont cumulatives avec toutes les formes de protection (*bénédiction*, par exemple), mais avec les restrictions suivantes : si une armure magique est portée, la CA du porteur ne sera pas améliorée, mais le bonus aux jets de sauvegarde s'appliquera quand même. De plus, un seul *anneau de protection* peut être porté à la fois. Si deux anneaux sont portés, seul le plus puissants des deux fonctionnera. Différents types d'*anneaux de protection* sont répertoriés ci-dessous, accompagnés des jets de dés permettant au MJ, s'il le souhaite, de déterminer aléatoirement leur type.

d%	Résultat
01-68	+1
69-70	+1 sur 1,5 mètre de rayon*
71-92	+2
93	+2 sur 1,5 mètre de rayon*
94-97	+3
98	+3 sur 1,5 mètre de rayon*
99	+4 à la CA, +1 aux jets de sauvegarde
00	+5 à la CA, +1 aux jets de sauvegarde

* Le bonus aux jets de sauvegarde s'étend uniquement à toutes les créatures situées dans un rayon de 1,5 mètre autour du porteur, et seul le porteur de l'anneau bénéficie du bonus à la CA.

Anneau de régénération (tous) : Porter cet anneau permet à son utilisateur de régénérer 1 pv par tour, de faire repousser des membres ou des organes perdus, et même de revenir d'entre les morts sans malus de Constitution ou de jet de Constitution. Cependant, si la cause de la mort est l'empoisonnement, le poison devra être neutralisé ou un jet de sauvegarde devra être réussi, car sinon le porteur mourra de nouveau. Veuillez noter que seuls les dégâts accumulés lorsque cet anneau est porté peuvent être soignés par le pouvoir de l'anneau. Naturellement, ôter l'*anneau de régénération* aura pour conséquence l'arrêt du processus de guérison. 10% de ces anneaux (91-00 sur un d%) sont d'un type spécial et sont appelés *anneaux de régénération vampiriques*. Les anneaux vampiriques ne régénèrent aucun pv par tour, mais feront regagner au porteur de l'anneau un nombre de pv égal à la moitié (arrondie à l'inférieur) de tous les dégâts infligés aux adversaires au combat au corps-à-corps.

Exemple : Si le guerrier Grabbo le Vigoureux inflige 11 points de dégâts à l'aide de son épée longue sur un adversaire hobgobelin alors qu'il porte un *anneau de régénération vampirique*, jusqu'à 5 points de dégâts reçus par Grabbo seront immédiatement soignés. Ce processus fonctionne uniquement avec des armes de corps-à-corps ; l'anneau ne peut pas transférer des points de dégâts infligés à l'aide de projectiles, d'armes de jet ou de sorts. Veuillez noter qu'aucun des deux types d'anneaux ne peut augmenter les pv de leur porteur au-delà de leur total normal.

Anneau de renvoi des sorts (tous) : Cet anneau magique crée une puissante aura magique autour du porteur ; cette aura réfléchira partiellement tout sort qui est lancé contre le porteur et le renverra vers le lanceur de sorts. Il existe trois exceptions à la faculté de renvoi des sorts qui est conférée par l'anneau :

- Les sorts à aire d'effet qui ne sont pas directement lancés sur le porteur de l'anneau ne peuvent pas être renvoyés.
- Les sorts basés sur le contact physique ne peuvent pas être renvoyés.
- Les effets magiques produits par des objets ne sont pas renvoyés. Les exemples comprennent : baguettes, bâtons, bâtonnets, anneaux. Note : on considère que les parchemins de sorts ne sont pas des objets.

Lorsqu'un sort est lancé sur le porteur de l'*anneau de renvoi des sorts*, celui-ci lance un d10 et multiplie le résultat obtenu par 10. Lorsque les dégâts infligés par l'attaque magique sont déterminés, le résultat obtenu à l'aide de ce jet indique le pourcentage des dégâts renvoyés à l'attaquant. Ainsi, si "6" apparaît sur le d10, alors 60% des dégâts déterminés seront déduits des points de vie du lanceur de sorts ayant attaqué et 40% des dégâts seront infligés à la cible. En outre, pour chaque tranche de 10% de différence entre le pourcentage de dégâts obtenu et 100%, le porteur de l'anneau gagne un bonus de +1 à son jet de sauvegarde. Pour reprendre l'exemple précédant, la cible du sort obtient un bonus de +6 à son jet de sauvegarde et le lanceur de sorts obtient un bonus de +4.

L'*anneau de renvoi des sorts* accorde également un jet de sauvegarde contre les sorts qui n'en permettent aucun. Dans

ce cas, le jet de sauvegarde sera égal à la moitié du pourcentage obtenu pour le renvoi du sort. Pour en revenir une fois de plus à l'exemple précédant, le porteur de l'anneau qui a obtenu 60% de renvoi contre un sort d'attaque bénéficiera d'un jet de sauvegarde égal à 30%, réduisant ou annulant les effets, en fonction du sort.

Les sorts qui affectent seulement un certain nombre de niveaux doivent être capables d'affecter les niveaux combinés de la cible et du lanceur, sinon le sort n'aura aucun effet ni sur l'un ni sur l'autre. Si le porteur de l'anneau souhaite recevoir les effets d'un sort, il doit tout d'abord ôter l'anneau. (Les sorts de soins sont exemptés de cette règle puisqu'il s'agit de sorts de contact.) Si le lanceur et la cible portent tous deux des *anneaux de renvoi des sorts*, lancez un d% et consultez le tableau suivant :

d%	Résultat
01-70	Le sort échoue totalement et n'affecte ni la cible ni le lanceur
71-80	Le sort agit à 100% à la fois sur la cible et sur le lanceur
81-97	Le sort échoue et les deux anneaux sont détruits
98-00	Une faille menant au Plan matériel positif s'ouvre et la cible et le lanceur sont tous les deux engloutis dans cette faille

Anneau de résistance au feu (tous) : Cet anneau accorde une immunité contre les feux normaux tels que les torches ou l'huile enflammée. Les feux qui dégagent une forte chaleur, comme de la lave en fusion ou le souffle d'un molosse satanique, infligent seulement 1 point de dégâts par segment, et ce uniquement si le porteur touche ou est pris pour cible par un tel feu. Les feux exceptionnellement chauds, comme le souffle d'un dragon rouge ou une *boule de feu*, infligent –2 points par dé de dégâts (mais infligent toujours au moins 1 point de dégâts par dé) et les jets de sauvegarde sont effectués avec un bonus de +4. La règle suivante devrait vous aider à déterminer quelle réduction des dégâts utiliser : les feux "très chauds" infligent jusqu'à 24 points de dégâts maximum et les feux "exceptionnellement chauds" infligent un maximum de dégâts au moins égal à 25 points.

Anneau à sorts (tous) : Il s'agit d'un anneau dont la magie permet de stocker 2-8 sorts et qui accorde à son porteur la faculté de les lancer comme s'il était un lanceur de sorts du type nécessaire. Lancer un sort à partir de l'anneau nécessite 5 segments. Lancez un d% ; un résultat de 01-70 signifie que l'anneau stocke des sors de magicien et un résultat de 71-100 indique qu'il stocke des sorts de clerc. 10% des *anneaux à sorts* de magicien contiendront des sorts d'illusionniste à la place et 25% des *anneaux à sorts* de clerc contiendront des sorts de druide à la place. Lancez 2d4 pour déterminer le nombre de sorts que l'anneau peut contenir. Pour déterminer aléatoirement le niveau de sort de chaque sort, lancez 1d6 (sur un résultat de 6, relancez le niveau avec 1d4) pour les sorts de clerc, de druide ou d'illusionniste, ou bien 1d8 (sur un résultat de 8, relancez le niveau avec 1d6) pour les sorts de magicien. Une fois que le type, le nombre et le niveau des sorts ont été déterminés, le MJ doit décider quels sorts l'anneau contient. Les sorts peuvent être sélectionnés à la main ou bien le MJ peut utiliser les tables magiques d'OSRIC et des dés pour sélectionner les sorts aléatoirement. Une fois que la classe des sorts, leur nombre et leur niveau, et les sorts exacts à stocker sont déterminés, ces capacités ne pourront jamais être changées. Charger l'anneau nécessite de la part d'un lanceur de sorts qu'il lance le sort spécifique à stocker dans l'anneau, celui-ci étant la cible du sort.

Exemple de création d'un anneau à sorts : Jerry le MJ décide de placer un *anneau à sorts* parmi les trésors amassés par un dragon rouge. Il obtient 57 sur un d%, indiquant que l'anneau contient des sorts de magicien. Il obtient 05 sur un deuxième jet d'un d%, ce qui signifie que l'anneau contient en réalité des sorts de la classe des illusionnistes. A présent, Jerry lance 2d4 et obtient 1 sur chaque dé, ce qui signifie que l'anneau contiendra un total de 2 sorts seulement. Jerry lance à présent deux fois 1d6, une fois pour chaque sort, pour déterminer le niveau de chacun d'entre eux. Le premier résultat est un 2 et le deuxième résultat est un 6. Le 6 doit être relancé à l'aide de 1d4 et le résultat de ce jet de dé génère un résultat de 4. Ainsi, le MJ sait maintenant que l'anneau contiendra 2 sorts d'illusionniste : un sort de niveau 2 et un sort de niveau 4. Jerry décide de laisser le destin jouer sa part dans la sélection des sorts exacts qui sont stockés dans l'anneau et jette un œil sur les tableaux des sorts d'illusionniste dans le manuel des règles d'OSRIC. Il y a 12 sorts d'illusionniste de niveau 2 et 8 sorts de niveau 4 ; donc Jerry s'empare d'un d12 et d'un d8 et les lance tous les deux. Il obtient un 4 sur le d12 et Jerry note que le résultat correspond au sort *détection de la magie*. Il obtient 7 sur le d8 et Jerry note que le résultat correspond au sort *monstres demi-ombres*. Maintenant que les propriétés exactes de l'*anneau à sorts* ont été déterminées, elles ne peuvent plus jamais être changées ; l'anneau ne pourra jamais contenir autre chose que ces deux sorts d'illusionniste. Si celui qui découvre l'anneau s'en sert pour lancer un sort de *détection de la magie*, alors un illusionniste devra lancer une *détection de la magie* sur l'anneau afin de recharger cet emplacement de sort.

Anneau de télékinésie (tous) : Permet à son porteur d'utiliser une *télékinésie* similaire au sort de magicien de niveau 5 du même nom, mais avec un temps d'incantation de 1 segment. Il existe cinq types d'anneaux différents, chacun ayant une force spécifique ; lancez un d% et consultez le tableau suivant. Il s'agit d'un objet très puissant et le MJ peut souhaiter attribuer à l'*anneau de télékinésie* un nombre limité de charges.

d%	Poids max. en kg	d%	Poids max. en kg
01-25	12,5	90-99	100
26-50	25	00	200
51-89	50		

Anneau de triple souhait (tous) : Cet anneau magique rare et puissant accorde à son porteur 3 *souhaits majeurs*, ceux-ci étant identiques au sort de magicien de niveau 9 du même nom. Lancez un d% ; sur un résultat de 01-25, l'anneau contiendra à la place 3 sorts de *souhait mineur*, comme le sort de magicien de niveau 7 du même nom.

OBJETS MAUDITS

Les objets maudits font rarement partie de la catégorie "pan ! t'es mort". Au lieu de cela, ils apparaissent souvent sous toutes sortes de formes d'effets négatifs, ces effets allant du simple inconvénient au véritable fardeau. En outre, de nombreux objets maudits ont à la fois des effets bénéfiques et des effets funestes et peuvent donc obliger un joueur à prendre une décision difficile. Si un objet ou un effet maudit est souhaité, lancez un d% et consultez le tableau ci-dessous. La liste d'objets maudits spécifiques figurant plus loin dans cette partie fournit quelques exemples d'utilisation de ces effets.

Tableau des malédictions fréquentes pour les objets

d%	Malédiction
01-15	Pouvoir imaginaire
16-35	Effet ou cible opposé
36-45	Fonctionnement intermittent
46-60	Exigence
61-75	Inconvénient
76-90	Effet totalement différent
91-00	Remplacez l'objet par un objet maudit spécifique

Pouvoir imaginaire : Dans l'esprit de son utilisateur, l'objet est exactement ce qu'il pense que l'objet est lorsqu'il l'a ramassé ou utilisé. En fait, l'objet est un objet ordinaire possédant de puissants pouvoirs magiques de tromperie et absolument aucun pouvoir spécial. L'utilisateur est totalement convaincu que cet objet est un objet magique bénéfique d'un certain type et seul un sort de *désenvoûtement* lui permettra d'être convaincu du contraire.

Effet ou cible opposé : Normalement, ces objets sont des objets bénéfiques qui ont un dysfonctionnement sous certaines circonstances, infligeant des dégâts à l'utilisateur ou à une cible différente au lieu de les infliger à la cible désignée. Ils peuvent également prendre la forme d'une arme ou d'un objet qui semble procurer un bonus à l'attaque et aux dégâts mais qui impose à la place un malus. Une fois que la nature maudite de l'objet est révélée, l'utilisateur peut parfois être capable de s'en débarrasser. D'autres fois, l'utilisateur est investi d'une puissante contrainte qui l'empêche de s'en débarrasser, à moins qu'un sort de *désenvoûtement* ne soit lancé sur lui.

Fonctionnement intermittent : Les objets qui fonctionnent de façon intermittente appartiennent généralement à trois catégories différentes : peu fiable, dépendant, incontrôlé. Les objets peu fiables ont une faible chance de produire un dysfonctionnement ou de ne pas fonctionner du tout chaque fois qu'ils sont activés, généralement sur un résultat naturel de 1 sur un d20. Les objets incontrôlés, d'un autre côté, ont la malheureuse tendance à s'activer à des moments totalement aléatoires. Sur un résultat de 1 sur un d20, l'objet s'active lors d'un quelconque moment dans la journée. Les objets dépendants doivent remplir une condition ou une situation spécifique car sinon ils ne fonctionneront pas. Un tableau des situations possibles est présenté ci-dessous pour fournir une source d'inspiration au MJ. Vous êtes libre de modifier et d'étendre cette liste selon vos besoins.

d%	Situation
01-05	Jour
06-10	Nuit
11-15	Température au-dessus de 0°C
16-20	Température au-dessous de 0°C
21-25	Sur terre
26-30	Sous terre
31-35	A moins de 3 mètres d'un monstre goblinoïde
36-40	A moins de 3 mètres d'un elfe
41-45	A moins de 3 mètres d'un clerc
46-50	A moins de 3 mètres d'un magicien
51-55	Brandi par un lanceur de sorts
56-60	Brandi par un non-lanceur de sorts
61-65	Brandi par un alignement spécifique (déterminé aléatoirement)
66-70	Brandi par un sexe spécifique (déterminé aléatoirement)
71-75	Sous l'eau
76-80	A plus de 15 km d'une vaste étendue d'eau
81-85	Sous la lumière directe du soleil
86-90	Protégé de la lumière directe du soleil
91-95	L'utilisateur doit porter une armure métallique
96-00	L'utilisateur ne doit porter absolument aucune armure

Exigence : Certains objets disposent d'une exigence qui doit être remplie avant qu'ils puissent être utilisés. Il ne s'agit pas d'un simple mot de commande car cela est considéré comme une exigence normale pour la plupart des objets magiques. Au lieu de cela, l'objet nécessite qu'un type de condition spécifique soit rempli afin de déclencher son fonctionnement. Certaines exigences sont des événements se produisant une seule fois ; d'autres sont des événements mensuels, quotidiens, voire continus ou nécessaire lors de chaque utilisation. Afin de fournir des inspirations au MJ, une liste d'exigences est fournie ci-dessous, mais afin de rendre le ton juste de l'objet maudit, l'exigence doit toujours correspondre à l'objet spécifique et ne doit jamais être déterminée aléatoirement.

- Le personnage ne doit manger que de la viande, ou bien, doit devenir végétarien.
- Le personnage doit dormir deux fois plus que la normale.
- Le personnage doit entreprendre une quête pour prouver sa valeur envers l'objet. Il s'agit d'une exigence qui ne se produit qu'une seule fois et l'objet fonctionne ensuite normalement — à moins qu'il ne change de propriétaire.
- Tous les jours, le personnage doit sacrifier à l'objet une pierre précieuse d'une valeur minimale de 100 po.
- Toutes les semaines, le personnage doit sacrifier une valeur totale de 2 000 po d'objets magiques, y compris au moins un objet magique du même type (par exemple : baguette, dague, anneau) que celui de l'objet maudit.
- Le personnage doit servir une déité particulière ou bien prêter allégeance à une maison noble.
- Le personnage ne doit pas porter ou posséder d'autres objets magiques, pas même des armes et des armures.
- Le personnage doit changer son nom et prendre un nom spécifique qui lui est dicté par l'objet. Si l'égo de l'objet particulier est très fort, le nom sera potentiellement embarrassant pour l'utilisateur. (MJ : faites-vous plaisir avec cette exigence.)
- L'objet fonctionne uniquement pour une classe spécifique.
- L'objet ne fonctionnera que pour un individu possédant un Charisme supérieur ou égal à 16, ou bien le score d'une autre caractéristique, déterminée aléatoirement.
- L'objet fonctionne uniquement pour un personnage dont le niveau possède un nom spécifique, ou bien d'un niveau supérieur à celui-ci.
- L'objet doit être placé dans un fourreau ou une gaine serti de pierres précieuses lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Afin de l'activer, le personnage doit sacrifier de façon permanente à l'objet une partie de son énergie vitale sous la forme d'un point de Constitution. Il peut s'agir d'une exigence ne se produisant qu'une seule fois — ou bien l'objet pourrait exiger un point de Constitution lors de chaque utilisation.
- Tous les jours, l'objet doit être lavé avec de l'eau bénite.
- Tous les jours, l'objet doit tuer un adversaire.
- L'objet doit être totalement immergé dans de la lave au moins une fois par mois lunaire.
- L'objet doit être utilisé lors de chaque jour de 24 heures, car sinon il cessera de fonctionner définitivement pour cet utilisateur.
- S'il s'agit d'une arme, l'objet doit faire couler le sang tous les jours. Au combat, une fois dégainé, il ne permettra pas à son utilisateur de changer d'arme ou de le mettre de côté tant qu'il n'aura pas été utilisé pour porter une attaque réussie contre un adversaire.
- Tous les jours, un sort spécifique doit être lancé sur l'objet. Quelques suggestions vous sont proposées ici : *bénédiction*/*malédiction*, *détection du mal*/*du bien*, *protection contre le mal*/*contre le bien*, *cantique*, *détection de la magie*, *réparation*.

Inconvénient : Cette catégorie définit des objets qui associent généralement un ou plusieurs effets bénéfiques à un quelconque inconvénient négatif. Les inconvénients peuvent fonctionner en continu ou bien n'être activés que lorsque l'objet est utilisé ou tenu en main. Les effets d'un inconvénient persistent tant que l'objet est conservé. Un tableau d'inconvénients est fourni ci-dessous. Encore une fois, nous insistons sur le fait qu'il ne s'agit que d'un modèle de base et que le MJ devrait s'en servir comme source d'inspiration pour satisfaire ses besoins uniques.

d%	Inconvénient
01-05	Les cheveux de l'utilisateur poussent de 30 cm et leur couleur devient surnaturelle ; par la suite, cela ne peut plus être changé.
06-10	Une queue non-préhensile pousse au bas de la colonne vertébrale du personnage.
11-15	La température autour de l'utilisateur de l'objet est plus chaude/plus froide que la température ambiante.
16-20	Les dents de l'utilisateur deviennent noires.
21-25	La peau de l'utilisateur prend une couleur surnaturelle et/ou commence à luire dans le noir.

d%	Inconvénient
26-30	Le front de l'utilisateur s'orne d'un tatouage d'un mot obscène.
31-35	L'utilisateur change de sexe (cet effet ne se produit qu'une seule fois).
36-40	L'apparence de l'utilisateur change pour prendre celle d'une race demi-humaine ou humanoïde aléatoire ; faites un jet quotidien pour déterminer la race.
41-45	Le personnage est affligé d'une maladie aléatoire dont les symptômes sont visibles et qui ne peut pas être soignée.
46-50	L'objet gémit et boude constamment lorsqu'il n'est pas utilisé.
51-55	L'objet est rose vif ou orange vif et chante constamment à haute voix des chansons absurdes qui parodient son propriétaire.
56-60	L'utilisateur devient obsédé à l'idée que d'autres essaient de lui voler l'objet.
61-65	L'utilisateur devient obsédé à l'idée de perdre ou d'endommager l'objet.
66-70	L'alignement de l'utilisateur est changé (cet effet ne se produit qu'une seule fois).
71-75	L'utilisateur perd un niveau. Si le personnage est multi-classé ou à classes duelles, il perd un niveau dans chaque classe (cet effet ne se produit qu'une seule fois).
76-80	La vision du personnage se trouble, ce qui lui impose un malus de –2 à ses attaques et à ses jets de sauvegarde.
81-85	Chaque jour, le personnage doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas subir un malus de –1 à tous ses jets d'attaque et de dégâts pour ce jour-ci.
86-90	Chaque jour, le personnage doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas subir une réduction de –4 sur sa compétence principale pour ce jour-ci.
91-95	Le Charisme de l'utilisateur est réduit à 3 tant qu'il n'a pas réussi à se débarrasser de l'objet.
96-00	La taille de l'utilisateur augmente/diminue de 15 cm (à déterminer aléatoirement, cet effet ne se produit qu'une seule fois).

Objets maudits spécifiques : Voici une liste d'exemples d'objets maudits. Tout d'abord, un tableau vous permettra de déterminer une sélection aléatoire lors de la création d'un trésor, puis viennent ensuite les descriptions de ces objets. Les sorts de *détection de la magie* donneront des résultats trompeurs lorsqu'ils détermineront l'aura et la force d'un objet maudit. Les sorts d'*identification* seront marginalement utiles, avec 1% de chances par niveau du lanceur de sorts d'identifier correctement les véritables propriétés d'un objet maudit ; dans le cas contraire, le résultat erroné qui est indiqué dans la description de cet objet en particulier sera reporté.

d%	Objet
01-05	Amulette de localisation
06-15	Anneau de gaucherie
16-17	Armure d'attraction des projectiles
18-20	Armure de fureur
21	Balai frappeur
22-25	Bottes de danse effrénée
26	Boule de cristal asservissante
27-31	Bracelets de vulnérabilité
32	Broche du scarabée tueur
33	Cape empoisonnée
34	Casque de changement d'alignement
35-37	Charme d'infection
38	Collier étrangleur
39-43	Encens d'obsession
44-46	Epée de berserker
47-51	Epée maudite –2
52-53	Filet aquatique
54-59	Flasque maudite
60-64	Gants de maladresse
65	Grimoire de vacuité
66-70	Lance traîtresse
71-75	Masse vampire
76-78	Médaillon d'émission de pensées
79-83	Pierre de lest
84-88	Potion toxique
89-90	Poudre à éternuer
91-92	Robe d'impuissance
93-97	Robe de vermine
98-00	Sac dévoreur

Amulette de localisation (tous) : Une *identification* indiquera à tort que cet objet accorde à son porteur l'immunité contre la détection, la localisation et la lecture des pensées. Une fois qu'il est porté, cependant, cet objet se transforme pour passer d'une amulette en or normale et sertie d'une pierre précieuse en un bijou fantaisie bon marché plutôt gros et criard. Toute personne portant l'*amulette de localisation* aura 50% de chances de moins de se sauvegarder contre les sorts de scrutation et de divination.

Anneau de contradiction (tous) : Cet objet maudit pousse la victime à être incapable de tomber d'accord avec toute suggestion et tout ordre. L'anneau ne peut être ôté qu'à l'aide d'un sort de *désenvoûtement* mais, naturellement, l'influence de l'anneau poussera le porteur à résister à de telles tentatives. L'*anneau de contradiction* accordera également à son porteur l'une des facultés répertoriées dans le tableau situé à la fin de la description de cet objet.

Les ordres du type "psychologie inversée" qui sont donnés pour tenter de pousser le porteur à retirer l'anneau (exemple : Quoi qu'il arrive, ne retire PAS cet anneau !) ou à se blesser échoueront. Si l'*anneau de contradiction* accorde la faculté secondaire de *renvoi des sorts* (voir le tableau ci-dessous), lancer avec succès un *désenvoûtement* sur son porteur peut devenir une tâche difficile.

d12	Résultat	d12	Résultat
1-2	Vol	7-8	Poignée électrique
3-4	Invisibilité	9-10	Renvoi des sorts
5-6	Lévitation	11-12	Force (18.99)

Anneau de faiblesse (tous) : Cet anneau redoutable réduit les scores de Force et de Constitution de son porteur de 1 point par round, jusqu'à ce que ses deux scores soient égaux à 3. Cet effet maudit est dissimulé par le fait que l'anneau accorde à son porteur la faculté de devenir invisible à volonté, tout comme un *anneau d'invisibilité*, mais devenir invisible multiplie par deux la vitesse de diminution des scores des caractéristiques. La perte de Force et de Constitution ne deviendra apparente qu'au moment où le porteur tentera quelque action, comme combattre ou tordre des barreaux, qui nécessite de la force ou de l'endurance. Lorsque les deux caractéristiques atteignent 3, la victime sera incapable d'agir conformément à sa classe. L'*anneau de faiblesse* ne peut être ôté que si on lance sur l'anneau un *désenvoûtement*, suivi d'une *dissipation de la magie*.

Après avoir ôté l'anneau, la victime de sa malédiction regagnera 1 point de Force et de Constitution lors de chaque jour complet de repos. Il y a 5% de chances pour que la malédiction soit inversée, ce qui fait alors de l'anneau un *anneau du berserker*. Dans ce cas, la victime gagnera, au lieu de perdre, un point de Force et de Constitution chaque round (vitesse doublée si le pouvoir d'*invisibilité* de l'anneau est utilisé). Dans le cas d'un guerrier, lancez un jet de pourcentage pour déterminer son score de Force lorsque le score de 18 est atteint. Lorsque les scores de ces deux caractéristiques atteignent 18, le porteur de l'anneau se battra au corps-à-corps contre tout adversaire qu'il verra, quelles que soient les circonstances. Oter l'*anneau du berseker* provoque la perte immédiate des bonus de Force et de Constitution et les scores des caractéristiques de la victime reviendront donc à la normale. L'*anneau du berserker* ne fonctionnera qu'une seule fois pour chaque porteur.

Anneau de gaucherie (tous) : Cet anneau ressemble, agit et répond à une *détection de la magie* exactement comme un *anneau de feuille morte*, jusqu'à ce qu'il soit glissé à un doigt ; à compter de cet instant, le porteur devient très maladroit. La victime de cette malédiction subit un malus de –4 en Dextérité et les sorts magiques nécessitant une composante somatique ont 20% de chances d'échouer lors de leur incantation.

Armure d'attraction des projectiles (CGPR) : Cette armure semble être, au terme d'un examen normal ou magique, une armure à plaques fortement enchantée. Cependant, seule son utilisation réelle révélera sa nature maudite. L'armure fonctionnera alors comme une armure magique +3 contre les attaques de corps-à-corps, mais contre toute attaque à distance, elle imposera un malus de –3 à la CA. Une fois que l'armure a révélé sa véritable nature, trois cercles concentriques rouges et blancs apparaissent sur le plastron de l'armure, au niveau du cœur du porteur.

Armure de fureur (CGPR) : Elle ressemble à une *armure de commandement* mais, lorsqu'elle est portée, cette armure à plaques +1 imposera un malus de –4 au Charisme de son porteur.

Armure à plaques de vulnérabilité (CGPR) : Face à tout moyen magique de détection, cette armure semble être une armure magique +1, +2, voire même +3. Mais dès qu'un coup est porté avec fureur contre le porteur, la véritable nature de cet objet maudit est découverte. L'armure est en fait une armure –2, –3 ou –4 et la malédiction empêche d'ôter l'armure. Si un coup est porté avec un 20 naturel, l'armure tombera en pièces, libérant la victime de sa malédiction mais la laissant aussi avec une CA 10 au beau milieu d'un combat mortel.

Balai frappeur (tous) : Cet objet paraît être un *balai volant* face à toute tentative d'identification. Mais lorsqu'il est utilisé en prononçant le mot de commande, généralement inscrit sur son manche, sa nature maudite devient évidente. Le balai fera une boucle en l'air et jettera son passager au sol, puis commencera à l'attaquer sans relâche. Chaque round, le balai dispose de quatre attaques à +5, frappant deux fois au corps avec le manche et deux fois au visage avec ses pailles. Toutes ses attaques infligent 1d6 points de dégâts et un coup réussi au visage à l'aide des pailles aveuglera également la cible pendant 1 round. Le balai a une CA –2 et absorbe 18 points de dégâts avant de tomber en miettes, perdant alors toute magie.

Bottes de danse effrénée (tous) : Ces bottes semblent être n'importe lesquelles des bottes magiques décrites dans ce manuel. Mais lorsque leur porteur est engagé ou fuit un combat, les *bottes de danse effrénée* révéleront leur véritable nature. Le porteur commencera alors à danser comme si le sort de magicien de niveau 8 *danse irrésistible* avait été lancé sur lui, et ce pour toute la durée du combat. Lorsque les hostilités cessent, et si le personnage y a survécu, la danse s'arrêtera d'elle-même jusqu'au prochain combat. Avant que la malédiction ne soit révélée pour la première fois, les bottes peuvent être retirées à volonté, mais après cela, seul un *désenvoûtement* libérera l'utilisateur de ces bottes nuisibles.

Bouclier –1 attracteur de projectiles (CDGPR) : Le malus d'armure de ce bouclier annule l'avantage à la CA accordé par le port d'un bouclier. Pire encore : le porteur du bouclier a deux fois plus de chances d'attirer les tirs de projectiles lorsque le groupe dans lequel il se trouve est soumis à des tirs non dirigés.

Boule de cristal asservissante (IM) : Cet objet ressemble à une boule de cristal ordinaire, du type de celles qui sont utilisées par de nombreux mages pour les aider à scruter et à communiquer sur de longues distances. Toute créature regardant dans la boule sera hypnotisée pendant 1d6 minutes, durée pendant laquelle elle ne fera rien d'autre que de plonger son regard dans la boule, envoûtée par ce qu'elle y voit. Lorsque le spectateur est enfin libéré, il doit effectuer un jet de sauvegarde contre la pétrification pour ne pas être convaincu qu'il a vu la scène ou l'individu désiré. En outre, rater ce jet de sauvegarde indique que le spectateur est devenu mentalement asservi par l'objet réel de sa vision : une puissante liche, un archi-mage ou peut-être même un puissant individu d'outre-plan qui contrôle en secret cet objet. Lors de chaque utilisation de la *boule asservissante*, l'infortuné utilisateur tombe de plus en plus sous l'influence de cette entité, jusqu'à ce que le spectateur finisse par devenir une extension de sa volonté. Bien entendu, le spectateur est totalement inconscient du fait que son individualité ne cesse de décroître.

Bracelets de vulnérabilité (tous) : Ces bracelets font office de *bracelets de défense +5*, jusqu'à ce que leur porteur soit réellement engagé dans un combat contre un ennemi de niveau supérieur ou égal au sien. A cet instant, les bracelets perdent leur bonus de +5 et acquièrent immédiatement et définitivement un malus de –5 à la CA. Une fois que cela se produit, un *désenvoûtement* est nécessaire pour les ôter.

Broche du scarabée tueur (tous) : Bien que cette petite broche ovale semble être l'un des nombreux bijoux magiques et bénéfiques connus, elle est en réalité très dangereuse. Si elle est transportée, tenue ou portée pendant plus de 1 round par n'importe quelle créature vivante, cette broche se transforme en monstre fouisseur ressemblant à un scarabée. Ce scarabée se mettra alors immédiatement à forer les vêtements et les chairs du porteur, creusant un chemin en direction du cœur en un seul round, tuant ainsi la victime. Celle-ci dispose d'une seule chance de se saisir de cet horrible scarabée en réussissant un jet de sauvegarde contre la mort magique ; mais même si ce jet réussit, cette attaque lui infligera tout de même 3d6 points de dégâts. Si la victime réussit à arracher le scarabée de son corps avant qu'il ne soit hors de vue, il reprendra sa forme de broche. Afin de le stocker sur le long terme et de l'empêcher de prendre vie, le scarabée peut être placé dans un récipient en os, en céramique, en ivoire, en métal ou en bois.

Cape empoisonnée (tous) : Des sorts d'*identification* ne révéleront rien, mis à part le fait qu'il s'agit d'une cape en laine plutôt robuste. Ce vêtement peut être manipulé en toute sûreté, mais lorsqu'il est porté, la victime est instantanément tuée, à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde contre la mort. A partir du moment où elle est portée, la cape ne peut être ôtée qu'à l'aide d'un sort de *désenvoûtement*, ce qui provoque également la destruction complète de la cape. Toute tentative visant à ressusciter la victime doit être précédée d'un sort de *contre-poison*, car sinon cette tentative échouera automatiquement.

Casque de changement d'alignement (tous) : Pour tous, même pour ceux qui n'y connaissent pas grand-chose en matière d'armures, ce casque ressemble à une magnifique pièce d'armure couvrant la tête et façonnée par un maître-forgeron. Si l'on essaie de détecter la magie, le casque rayonnera une faible aura d'origine indéterminée. Une fois que le casque est placé sur la tête, le porteur doit immédiatement effectuer un jet de sauvegarde conte la métamorphose pour éviter que son alignement ne devienne diamétralement opposé à son alignement actuel. Par conséquent, LB devient CM, LM devient CB, et ainsi de suite. Les personnages Neutres lanceront 1d4, avec 1=LB, 2=CB, 3=LM, 4=CM.

Ce changement d'alignement est une totale métamorphose de cœur, d'esprit et d'âme et tout personnage qui s'expose à ce changement le ressentira comme s'il avait "vu la lumière" et il luttera de son mieux pour vivre sa vie en accord avec cette nouvelle philosophie. Toute tentative visant à rendre au personnage son alignement d'origine sera considérée avec révulsion et le personnage y résistera par tous les moyens en sa possession. Un personnage qui réussit le jet de sauvegarde peut porter le casque sans subir aucun effet tant qu'il le souhaite, mais s'il le retire et qu'il le porte à nouveau plus tard, il devra à nouveau faire un jet de sauvegarde. Le *casque de changement d'alignement* perd toutes ses propriétés magiques une fois qu'il a réussi à maudire un personnage, ce qui signifie que ce casque ne peut pas être utilisé pour rendre à quelqu'un son alignement d'origine.

Charme d'infection (tous) : Cet objet est une pierre semi-précieuse gravée avec délicatesse mais dont la valeur, en dehors de l'aspect artistique, est apparemment faible. Cependant, tout personnage conservant la possession de cette pierre pestilentielle pendant plus de 24 heures contractera une horrible maladie de putréfaction de la peau. Chaque semaine au cours de la quelle cette maladie progresse, elle inflige un malus cumulatif et permanent de –1 aux scores de Charisme, de Constitution et de Dextérité de l'utilisateur. Lorsque la Constitution du personnage atteint zéro, il tombe dans le coma et, la semaine suivante, il mourra. Le charme et la maladie qu'il a infligée ne peuvent être ôtés du corps de la victime que par l'application d'un sort de *désenvoûtement*, puis d'une *guérison des maladies*, puis l'un des sorts suivants : *guérison*, *souhait mineur* ou *souhait majeur*. Une autre méthode permet de défaire cette sinistre malédiction ; elle requiert de broyer un *charme de bonne santé* et d'en répandre la poudre sur le personnage maudit. Au terme d'un round, le personnage sera totalement guéri et le *charme d'infection* tombera en poussière.

Collier étrangleur (tous) : Ce collier exceptionnellement beau semble avoir été créé par un artisan parmi les plus talentueux et est serti avec des pierres précieuses sans défauts, tels que des diamants. Sauf s'il est soumis à des méthodes d'examen extraordinaires telles qu'un *souhait majeur*, ce collier semble inoffensif tant qu'il n'est pas porté. Mais une fois placé autour du cou d'un personnage, la couleur des pierres précieuses devient d'un pourpre fétide et le collier commence à se resserrer autour du cou du porteur, infligeant 6 points de dégâts par round. Ce collier infernal ne peut être ôté qu'au moyen d'un *souhait mineur*, d'un *souhait majeur* ou d'un *miracle*. Autrement, il restera serré autour de la gorge de la victime même après sa mort. Au bout d'un mois, environ, c'est-à-dire lorsque la victime se sera suffisamment décomposée pour n'être plus qu'un squelette desséché, le collier recouvrera son apparence normale et relâchera sa prise sur le squelette de sa victime afin d'attendre sa prochaine victime.

Encens d'obsession (C) : Ces cônes ou ces blocs d'encens sont faiblement magiques et semblent être une aide à la mémorisation des sorts divins, de la même manière que de l'*encens de méditation*. En essence, l'*encens d'obsession* pousse tout clerc qui s'en servirait pour l'aider à acquérir des sorts à devenir totalement convaincu que l'encens lui a accordé des facultés magiques divines supérieures. Ainsi, l'utilisateur cherchera la moindre excuse pour utiliser un sort à chaque opportunité, même si cela n'est pas nécessaire ou si cela est inutile. Cette obsession dure tant que les sorts mémorisés n'ont pas tous été utilisés ou que 24 heures se soient écoulées.

Epée de berserker +2 (AGPRV) : Cette épée longue est d'apparence plutôt simple et n'attire pas particulièrement les regards, mais toute personne s'y connaissant en matière d'armement reconnaîtra immédiatement cette lame ancienne comme étant d'une grande force et d'une grande résistance. L'*épée de berserker* accorde un bonus de +2 au combat mais elle pousse également son porteur à entrer dans une folie furieuse et à attaquer la créature la plus proche, qu'il s'agisse d'un ennemi ou d'un ami, et il continuera de se battre tant qu'il restera des créatures vivantes à moins de 9 mètres de lui. Tant qu'il est plongé dans cette rage dévastatrice, le porteur de l'épée dispose d'un bonus de +2 en Force et en Constitution, d'un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde, d'un bonus de –2 à la CA et se déplace au double de sa vitesse normale. L'augmentation de sa Constitution lui accorde 2 points de vie temporaires par niveau et tout dégât qu'il subit est d'abord retranché de ces points. Ces points de vie supplémentaires disparaissent après que la rage se soit dissipée. Il est à noter que les civilisations les plus violentes qui parsèment le royaume voient en cette arme une bénédiction plutôt qu'une malédiction.

Epée maudite +1 (AGPV) : Cette arme ressemble à une épée magique +1 normale, tant qu'elle n'est pas utilisée au combat. A compter de cet instant, le propriétaire de l'épée réalisera que l'arme maudite est magiquement accrochée à sa main et qu'il lui est impossible de se retirer du combat tant que son adversaire ou lui-même n'est pas mort. Après que le combat soit résolu, le possesseur de l'arme pourra se défaire de l'épée mais il lui sera impossible de s'en débarrasser d'une manière ou d'une autre. Même si le propriétaire jette l'arme au loin ou essaie de se battre avec une arme différente, l'épée maudite réapparaîtra par magie lorsque le combat sera engagé et sera de nouveau accrochée à sa main, et, une fois encore, le porteur devra attaquer jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que son adversaire soit tué. Un *exorcisme* lancé par un clerc d'alignement bon est le seul moyen permettant de se débarrasser de cette arme.

Epée maudite –2 (AGPRV) : Cette arme exceptionnellement belle et bien fabriquée agit comme une arme +2 lors des entraînements. Mais lorsqu'elle est utilisée en combat réel, l'épée impose un malus de –2 à tous les jets d'attaque et de dégâts. L'égo de l'épée est très puissant et il poussera son propriétaire à toujours l'utiliser au combat et à la préférer par rapport à n'importe quelle autre arme, y compris les armes à distance. Même si son propriétaire a l'intention de dégainer une arme différente, il réalisera qu'il a inconsciemment dégainé l'épée maudite. Seul un *désenvoûtement*, un *souhait mineur* ou un *souhait majeur* débarrassera le malheureux propriétaire de cette *épée –2*.

Filet aquatique (AGPRV) : Bien qu'il ne s'agisse pas, techniquement, d'un objet maudit, le *filet aquatique* ne peut être utilisé que sous l'eau, ce qui en fait un objet bien inutile dans les mains de la plupart des aventuriers. Ce filet accorde un bonus de +3 aux attaques sous-marines et peut être commandé pour qu'il se lance depuis la main de son utilisateur et qu'il *enchevêtre* une créature située à moins de 9 mètres (comme le sort de druide de niveau 1 *enchevêtrement*).

Flasque maudite (tous) : Ce récipient ressemble à n'importe quel type de récipient parmi tous ceux qu'il est possible de trouver au cours d'une aventure. Parfois, il ressemble à une flasque de potion, parfois à une bouteille ou à un gobelet, parfois encore à une jarre. Secouer la *flasque maudite* peut laisser entendre un son comme si elle était remplie d'un liquide, mais d'autres fois, la flasque peut émettre un mince filet de fumée. Lorsqu'elle est débouchée, la flasque libère un nuage gazeux qui oblige tous ceux qui se trouvent à moins de 9 mètres à faire un jet de 3d6 sous leur Constitution ; si le résultat du jet est supérieur ou égal à leur Constitution, la créature n'est pas maudite. Dans le cas contraire, la malédiction impose un malus de –2 à tous les jets d'attaque, à tous les tests de compétence et à tous les jets de sauvegarde jusqu'à ce qu'un sort de *désenvoûtement* soit lancé sur les individus affectés.

Gants de maladresse (tous) : Ces gants sont de deux types différents : soit des gantelets qui conviennent à une armure lourde, soit des gants destinés à être portés avec une armure de cuir ou des vêtements. Lorsqu'on détecte la magie de ces articles, ils révéleront des bonus dont la nature dépend de leur type. Des *gants de maladresse* conçus pour une armure lourde semblent augmenter la Force jusqu'à 18.99 ou, parfois, semblent augmenter d'un bonus de +3 l'aptitude à manier des lames. Les versions plus légères de ces gants sembleront soit augmenter la CA du porteur d'un bonus de +2, soit augmenter la Dextérité jusqu'à 18. Ces gants fonctionneront alors comme les objets précédemment mentionnés, jusqu'à ce que le porteur ne se retrouve engagé dans un combat avec un ennemi hostile ou dans une situation de vie ou de mort ; à ce moment précis, la malédiction se manifestera. Le porteur deviendra maladroit, subissant un malus de –2 en Dextérité et ayant 50% de chances chaque round de lâcher tout ce qu'il porte dans l'une ou l'autre de ses mains (faites un jet séparé pour chaque main), et ce même après que le combat soit terminé. Tous les effets

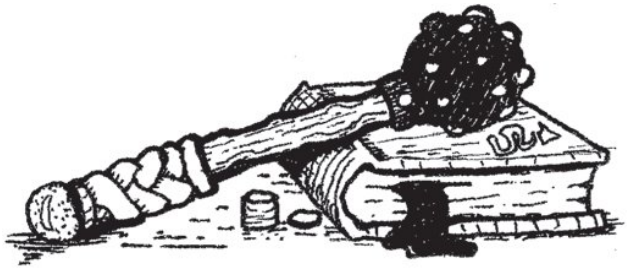
bénéfiques du port de ces gants disparaissent pour toujours lorsque la malédiction fait son apparition.

Les *gants de maladresse* ne peuvent être ôtés qu'au moyen d'un sort de *désenvoûtement* ou de *souhait majeur*.

Grimoire de vacuité (tous) : Certains sages pensent que cet abominable traité est la prison d'une entité maléfique de faible niveau, peut-être un diablotin ou un quasit. Lorsque ce livre est mis en présence d'autres livres, il a tendance à altérer son apparence afin de se fondre avec les volumes environnants et son titre, inscrit en lettres dorées sur la tranche et sur le devant, tend à apparaître comme étant un sujet d'intérêt pour la personne qui le voit sur le moment. Cela, concluent les sages, indique la présence d'une forme d'intelligence maligne. Toute personne ouvrant ce manuel infernal et lisant ne serait-ce qu'un seul mot doit immédiatement effectuer deux jets de sauvegarde contre la pétrification. Le premier jet sert à empêcher une perte permanente de –1 en Intelligence et le second jet sert à empêcher une perte permanente de –2 en Sagesse. On peut se débarrasser en toute liberté du livre, soit avant soit après la lecture, mais les effets de la malédiction sont permanents. Une personne souhaitant détruire le livre doit lancer un *désenvoûtement* sur lui tout en le brûlant.

Lance traîtresse (ADGPR) : Cette arme +2 peut être utilisée au corps-à-corps tout aussi bien que comme arme à distance. Mais si son utilisateur obtient un "1" naturel lorsqu'il attaque avec colère un ennemi, la nature maudite de la *lance traîtresse* provoque la torsion vers l'arrière de la hampe de la lance, de sorte que la lance frappe son porteur à la place de la cible. Si la *lance traîtresse* est lancée et que le jet d'attaque est un "1" naturel, le projectile se retourne en plein vol pour venir frapper sans faille son lanceur et lui infliger le double des dégâts normaux. Une fois que la nature maudite de la *lance traîtresse* devient évidente, une petite inscription mentionnant un certain "L. LaFleur, Maître Forgeron" sera visible sur la hampe de l'arme, près du fer de lance.

Masse vampire (ACGPR) : Cette arme fonctionne comme une *masse +3*, mais uniquement si elle est recouverte quotidiennement du sang d'un adversaire qu'elle a tué. Dans le cas contraire, le bonus de +3 s'estompe jusqu'à ce que l'arme soit de nouveau baignée dans du sang. Tout personnage brandissant la masse doit effectuer, une fois toutes les 24 heures, un jet de sauvegarde contre les objets magiques dirigés afin d'éviter de devenir chaotique mauvais.



Médaillon d'émission de pensées (tous) : Ce médaillon maudit semble être à la fois un moyen de protection contre la détection par voie de scrutation ou de lecture magique des pensées et un objet permettant de lire les pensées des autres. Mais au lieu de lire les pensées des créatures présentes dans l'aire d'effet, le médaillon transmet des pensées illusoires dont la nature est confuse et troublante, ce qui nécessite un jet de sauvegarde contre les sorts afin de se concentrer sur des pensées cohérentes. Les fausses informations ainsi obtenues sembleront toujours plausibles pour le porteur mais elles peuvent être, en réalité, dangereusement trompeuses. Malheureusement, pendant que le *médaillon d'émission de pensées* leurre son utilisateur, il diffuse également les pensées de son utilisateur à toutes les créatures situées dans une émanation en forme de cône, projetée sur 18 mètres devant l'utilisateur, et les alertant de sa présence. Les transmissions de pensées peuvent franchir des barrières, mais 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal ordinaire, une fine pellicule de plomb ou 90 cm de bois ou de terre les bloqueront.

Pierre de lest (tous) : Il s'agit d'une pierre polie, lisse, sombre et en forme d'œuf. La *pierre de lest* est souvent une pierre d'onyx, d'hématite, de pyrite, ou de lapis-lazuli. Toute personne ramassant la *pierre de lest* subira immédiatement une réduction de 50% de sa vitesse de déplacement. Une fois qu'elle a été prise, on ne peut pas se débarrasser de la pierre, que ce soit par un moyen ordinaire ou magique. Quelle que soit la méthode employée pour s'en débarrasser (la jeter du haut d'une falaise, la réduire en poussière, la vendre à un marchand cupide ou la donner à quelqu'un d'autre), la pierre réapparaîtra toujours quelque pat sur la personne de l'individu maudit. Un *désenvoûtement* permettra à la victime de se débarrasser pour toujours de la pierre, mais il n'existe aucun moyen connu permettant de détruire de façon permanente la pierre ou la malédiction qu'elle contient.

Poudre à éternuer (tous) : Face à n'importe quel test, cette fine poudre blanche semblera être de la *poudre de disparition*. Lorsqu'elle est lancée en l'air, cette poudre fait éternuer et tomber en incapacité tous les êtres vivants situés à moins de 6 mètres, qui sont alors considérés comme étant étourdis pendant 5d4 rounds. Chaque personne doit effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles pour ne pas subir 2d6 points de dégâts à cause des violents éternuements. Une minute plus tard, un deuxième jet de sauvegarde doit être effectué afin d'éviter 1d6 points de dégâts supplémentaires. Qu'un seul ou que les deux jets de sauvegarde soient réussis, chaque personne située dans la zone d'effets sera rendue impotente par les effets d'éternuement de la poudre, et ce pendant deux rounds.

Robe d'impuissance (IM) : Cette robe magique semble être un objet magique bénéfique, généralement une *robe de protection +2*. Mais dès que la robe est portée, le personnage subit un malus de –3 en Force et en Intelligence, ce qui peut lui faire oublier des sorts et des connaissances magiques ou bien la faire tomber en excès de poids vis-à-vis de l'encombrement de son équipement. Veuillez noter qu'aucune des deux caractéristiques ne peut être réduite à moins de 1. La robe peut être retirée à volonté, mais les effets ne peuvent être dissipés qu'à l'aide d'un *désenvoûtement*, suivi d'un sort de *guérison*.

Robe de vermine (IM) : Cette robe dispose d'une puissante aura de magie protectrice, identique à celle d'une *robe de protection +4*, jusqu'à ce que sa malédiction soit révélée. Lorsque la personne portant la robe tente de se concentrer afin de lancer un sort contre un adversaire, le porteur est pris d'assaut par une multitude d'insectes qui se mettent à le mordre et à le piquer, ceux-ci envahissant la robe par magie. La douleur et la distraction dues à ces insectes font que toutes les tentatives visant à lancer un sort sont vouées à l'échec, à moins qu'un jet de sauvegarde contre les sorts ne soit réussi et que le porteur subisse un malus de –3 en initiative et un malus de –2 à ses attaques, à ses dégâts et à ses jets de sauvegarde.

Sac dévoreur (tous) : Cet objet ressemble à n'importe quel sac ordinaire et des moyens mystiques d'identification indiqueront qu'il s'agit d'un *sac sans fond*. En fait, le *sac dévoreur* a la même capacité de stockage qu'un *sac sans fond* ordinaire, mais en fait le sac est un orifice permettant d'alimenter une créature extra-dimensionnelle. Certains prétendent que cette horreur est le résultat d'une expérience ratée d'un mage maléfique et portant sur une mimique prise au piège, ou peut-être un doppelgänger, mais même les meilleurs sages ne peuvent l'affirmer.

Le *sac dévoreur* perçoit toute intrusion de matière végétale ou animale, comme le bras d'un aventurier, dans le sac — bien que 90% du temps, il ignorera cette intrusion initiale. Lors de chaque introduction ultérieure de matière vivante, le sac a 60%

de chances d'attraper le membre étranger et d'essayer d'attirer la victime à l'intérieur du sac. Le sac est plutôt fort et les rangées de dents utilisées lors de cette attaque sont conçues pour permettre à une créature qui essaierait de se dégager de rentrer facilement mais de sortir avec une grande difficulté. Les tentatives visant à se libérer sont des Tests majeurs de Force. Le personnage a droit à trois tentatives pour se libérer ; la première lorsqu'il se fait attraper, la deuxième à –10% lorsqu'il est à mi-chemin, et la dernière à –20% avant de disparaître dans la gueule de la créature.

Toute matière vivante qui est entièrement attirée dans le *sac dévoreur* est totalement digérée en un seul round, et donc les tentatives pour rappeler à la vie ou pour ressusciter la victime, et qui ont besoin d'un morceau du cadavre, sont vouées à l'échec. En raison de la nature chaotique et étrangère de cette bête d'outre-plan, il n'y a que 50% de chances qu'un *souhait majeur*, un *miracle* ou une *résurrection* réussisse ; et si ce jet échoue, la victime est irrévocablement détruite.

Bien que le *sac dévoreur* puisse fonctionner à la manière d'un *sac sans fond*, il y a 5% de chances cumulatives par heure que le sac avale son contenu et le recrache vers un plan d'existence déterminé aléatoirement.

ARTEFACTS

Les artéfacts sont les reliques de civilisations anciennes qui, par la combinaison de leur âge, de magies depuis longtemps oubliées et des influences d'outre-plan, se sont élevées au-delà de la puissance des objets magiques les plus formidables. Un exemple bien connu d'artéfact est l'Anneau Unique de la trilogie du "Seigneur des anneaux" de Tolkien, ou encore le krang de l'ouvrage intitulé "The Tar-Aiym Krang" et écrit par Alan Dean Foster. Comme l'on pourrait s'en douter, le pouvoir d'un artéfact est potentiellement destructeur pour la campagne de jeu dans laquelle il est introduit et les artéfacts ne doivent donc jamais être générés aléatoirement ou placés à la légère. Les artéfacts sont divisés en deux groupes : les artéfacts mineurs et les artéfacts majeurs. Les artéfacts majeurs sont des objets uniques d'une grande puissance, capables même de rivaliser avec la puissance des dieux. Les artéfacts mineurs ne sont pas uniques, bien qu'ils restent fort rares, et leur puissance est quelque peu moindre que celle des artéfacts majeurs. Tout artéfact, majeur ou mineur, est pratiquement impossible à détruire.

DESCRIPTIONS DES ARTEFACTS MINEURS

Cartes merveilleuses (tous) : Cet artéfact est l'épée à double tranchant ultime car il confère à la fois des effets bénéfiques et des effets nuisibles. Il s'agit d'un jeu de 22 plaques d'ivoire finement ciselées et rangées dans une boîte d'ébène polie et gravée de façon élaborée. Certains rapports mentionnent des versions de jeux de *cartes merveilleuses* apparaissant sous la forme de fine cartes de vélin rangées dans un sac en cuir. Les gravures individuelles ornant les plaques ou les cartes sont principalement composées d'un personnage archétypal issu des légendes humaines antiques, ainsi que de toute une variété de runes de puissance. Le propriétaire du jeu de cartes tire autant de plaques qu'il le souhaite et l'effet conféré, quel qu'il soit, se produit immédiatement, que ce soit en bien ou en mal.

Les conditions suivantes s'appliquent à l'utilisation de cet artéfact. Tout d'abord, avant de commencer, le propriétaire doit déclarer à l'avance combien de cartes il souhaite tirer du jeu ; sinon, il sera dans l'impossibilité de tirer des cartes du jeu. Une fois que le nombre de cartes a été déclaré, elles doivent être tirées du jeu en moins d'une heure entre chaque carte. Si le personnage ne tire pas du jeu le nombre de cartes déclaré, volontairement ou involontairement, alors à la fin d'une heure, le nombre de cartes spécifié sortiront automatiquement du jeu, au rythme d'une carte par tour. Chaque fois qu'une carte est tirée, elle est replacée dans le jeu de cartes avant de tirer une nouvelle carte, ce qui fait qu'il est possible de tirer plusieurs fois la même carte.

Le tableau figurant sur la page suivante répertorie les différentes plaques et leurs effets, et ce tableau est suivi par une description plus complète. Le tableau liste les cartes correspondantes, tirées d'un jeu de Tarot ou d'un jeu de cartes ordinaire, et donc le MJ peut demander au joueur de réellement tirer des cartes depuis un jeu de cartes. Des dés peuvent également être utilisés pour générer un résultat aléatoire.

- **Balance :** Le personnage doit immédiatement changer son alignement pour prendre un alignement radicalement différent. S'il ne parvient pas à agir en accord avec ce nouveau point de vue sur la vie, le joueur perdra un niveau.
- **Bouffon :** Le tirage d'une nouvelle carte est optionnel, mais une fois que le joueur a déclaré une décision à voix haute, celle-ci ne peut plus être changée. Cette carte est défaussée avant que d'autres cartes ne soient tirées.
- **Chevalier :** Le guerrier est équipé d'une armure, d'armes et d'un équipement non magiques ; il est du même sexe et de la même race que le personnage. Ce compagnon d'armes surgit de nulle part et offre son épée au service du personnage, le servant loyalement jusqu'à sa mort.
- **Clé :** Une arme magique puissante se matérialise dans la main du personnage. Le type de cette arme est celui d'une arme que le personnage peut utiliser.
- **Comète :** Pour obtenir les points d'expérience et l'augmentation de niveau, le personnage doit vaincre le(s) prochain(s) monstre(s) rencontré(s) sans aide ni assistance d'aucune sorte. S'il y parvient, le personnage gagne suffisamment de points d'expérience pour parvenir au prochain niveau d'évolution.
- **Crâne :** Une âme-en-peine de la terreur (impossible à intimider) apparaît et attaque le personnage. L'âme-en-peine avertit tous les compagnons du personnage de ne pas intervenir (c'est la seule chose qu'elle dira) et quiconque aidera la victime se retrouvera face à sa propre âme-en-peine de la terreur et devra livrer un combat à mort contre elle. Si le joueur est terrassé, il ne pourra pas être ramené à la vie, pas même au moyen d'un *souhait majeur* ou d'un *miracle*. Les caractéristiques de l'âme-en-peine de la terreur sont données ci-dessous (et pas dans la section traitant des monstres) parce que c'est la seule situation dans laquelle il est possible de faire apparaître une telle bête.

Ame-en-peine de la terreur

Fréquence :	Très rare
Nbre rencontré :	2d6
Taille :	Grande
Déplacement :	36 m / vol 72 m (AA : niveau IV)
Classe d'armure :	1
Dés de vie :	16
Attaques :	1
Dégâts :	2d6 + absorption de niveau
Attaques spéciales :	Absorption de niveau
Défenses spéciales :	Touché par des armes en argent ou par des armes magiques ; immunisé à certains sorts
Résistance à la magie :	Normale
Dans la tanière :	25%
Intelligence :	Très
Alignement :	Loyal mauvais
Niveau/PX :	9 / 5 900+23/pv

Les âmes-en-peine de la terreur sont des créatures mortes-vivantes dénuées de toute substance. Elles existent en partie dans le Plan matériel négatif, ce qui leur donne le pouvoir d'absorber un niveau d'expérience

lorsqu'elles réussissent à frapper un adversaire. Lorsqu'elle est exposée à la lumière du soleil, une âme-en-peine de la terreur ne peut pas absorber des niveaux.

Les âmes-en-peine sont des formes quasi-humaines ombrageuses, sombres et indistinctes. Les armes en argent n'infligent que la moitié des dégâts normaux à une âme-en-peine de la terreur ; les armes magiques dont l'enchantement est supérieur ou égal à +2 lui inflige des dégâts normaux. Elles sont immunisées contre les dégâts de froid, les sorts de *charme*, de *sommeil* et de *paralysie*.

Trésors : Tanière : 1d10×1 000 pc (5%), 1d12×1 000 pa (25%), 1d6×1 000 pe (25%), 1d8×1,000 po (25%), 1d12 pierres précieuses (15%), 1d8 bijoux (10%), 3 objets magiques + 1 parchemin (25%).

- **Donjon :** Le personnage est emprisonné, soit par un être puissant quelconque, soit comme pour le sort de niveau 9 de magicien, *emprisonnement*. Le personnage apparaît dans une cellule ou une zone de détention avec absolument aucun équipement et il est nu comme un ver. Toutes les autres cartes tirées sont ignorées si cette carte est tirée.
- **Etoile :** Le joueur choisit la caractéristique qui est augmentée par cette carte, mais les points accordés ne peuvent pas être répartis entre deux caractéristiques.
- **Euryale :** Le malus de –1 est immédiat et permanent, sauf en cas d'intervention divine ou par le tirage de la carte des Parques dans ce même jeu de cartes.
- **Flammes :** Les flammes du courroux s'élèvent entre le joueur et un étranger. L'offense peut être réelle ou imaginaire de la part de l'étranger, mais l'inimité brûlera avec vivacité jusqu'à ce que le joueur ou l'étranger soit tué. Déterminez aléatoirement la nature exacte de cet ennemi ; lancez 1d20 pour déterminer le nombre de jours avant qu'il passe à l'attaque ou qu'il commence à vexer le joueur d'une façon ou d'une autre.
- **Fou :** La perte de points d'expérience et le tirage d'une nouvelle plaque sont immédiats et obligatoires. Défaussez cette plaque avant d'en tirer une nouvelle.
- **Idiot :** Lancez 1d4+1 pour déterminer le nombre total de points qui sont immédiatement retirés du score d'Intelligence. Le tirage d'une nouvelle carte est optionnel, mais une fois que le joueur a déclaré une décision à voix haute, celle-ci ne peut plus être changée.
- **Larron :** Le traitre est, de préférence, un PNJ au service du joueur et sera par la suite totalement hostile envers lui. Si le joueur n'emploie aucun serviteur, on peut lui substituer l'inimité d'un PNJ situé dans la base d'opération du joueur ou bien un puissant personnage politique ou religieux. L'ami devenu traître fera tout ce qui est en son pouvoir pour ruiner le joueur financièrement, socialement et politiquement.
- **Lune :** Les souhaits expirent au terme d'un nombre de minutes égal au nombre de souhaits. Les souhaits qui n'ont pas été utilisés au terme de cette période seront perdus pour toujours.
- **Les Parques :** L'écheveau de la réalité, le tissu même de l'espace-temps est remodelé par les Parques vis-à-vis du joueur qui tire cette plaque. Cette carte empêchera quelque chose de se produire ou défera un événement passé, mais les Parques ne peuvent pas faire en sorte qu'un événement se produise. Veuillez noter que cette altération du destin ne s'applique qu'au joueur ayant tiré cette carte. Le reste de son groupe pourrait ou non récolter les bénéfices de cette carte en même temps que lui.
- **Pierre précieuse :** Les bijoux sont fabriqués avec grand art et sont sertis de pierres précieuses étincelantes ; chaque bijou vaut 2 000 po. Les pierres précieuses n'ont aucun défaut et valent chacune 1 000 po.
- **Ruine :** Comme indiqué, tous les objets non magiques possédés (et pas seulement portés) par le joueur disparaissent immédiatement et irrévocablement.
- **Serres :** Immédiatement après le tirage de cette plaque, tous les objets magiques possédés par le personnage (et pas seulement ceux qu'il porte) disparaissent. Aucune méthode ne permet de les récupérer.
- **Soleil :** Faites un jet sur le tableau des objets magiques jusqu'à ce qu'un objet utilisable par le joueur soit généré.
- **Trône :** Le personnage devient un leader populaire à la fois puissant et charismatique. Le château apparaîtra dans n'importe quelle zone ouverte au choix du joueur, mais la décision doit être prise dans l'heure qui suit le tirage de la carte.

Plaque	Carte de Tarot	Carte à jouer	Résumé des effets
Balance	XI. La force	Deux de pique	Changement d'alignement.
Bouffon	XII. Le pendu	Joker (sans TM)	Gain de 10 000 points d'expérience ou bien tirage de deux autres plaques.
Chevalier	Valet des épées	Valet de cœur	Obtient le service d'un guerrier de niveau 4.
Clé	V. Le pape	Reine de cœur	Obtient une arme magique majeure.
Comète	Deux des épées	Deux de carreau	Le personnage doit vaincre le prochain monstre qu'il rencontre pour gagner un niveau.
Crâne	XIII. La mort	Valet de trèfle	Le personnage doit vaincre une âme-en-peine de la terreur ou être détruit pour toujours.
Donjon	Quatre des épées	As de pique	Le personnage est emprisonné.
Etoile	XVII. Les étoiles	Valet de carreau	Gain immédiat d'un bonus permanent de +2 au score d'une caractéristique.
Euryale	Dix des épées	Reine de pique	Malus permanent de –1 à tous les jets de sauvegarde.
Flammes	XV. Le diable	Reine de trèfle	Inimité entre le personnage et un étranger.
Fou	0. Le fou	Joker (avec TM)	Perte de 10 000 points d'expérience et tirage obligatoire d'une nouvelle plaque.
Idiot	Deux des deniers	Deux de trèfle	Perte d'Intelligence permanente ; le personnage peut tirer une nouvelle plaque.
Larron	Cinq des épées	Valet de pique	L'un des amis du personnage se retourne contre lui.
Lune	XVIII. La lune	Reine de carreau	Le personnage se voit accorder 1d4 souhaits majeurs.
Les Parques	Trois des coupes	As de cœur	Le personnage évite, une seule fois, une situation de son choix.
Pierre précieuse	Sept des coupes	Deux de cœur	Gain, au choix du personnage, de 25 bijoux ou de 50 pierres précieuses.
Ruine	XVI. La maison-dieu	Roi de pique	Perte immédiate de toute richesse et de toutes les propriétés réelles.
Serres	Reine des deniers	As de trèfle	Tous les objets magiques en possession du personnage disparaissent.
Soleil	XIX. Le soleil	Roi de carreau	Gain d'un objet magique bénéfique et de 50 000 points d'expérience.
Trône	Quatre des bâtons	Roi de cœur	Gain d'un bonus de +1 en Charisme.
Vizir	IX. L'ermite	As de carreau	Le personnage obtient la réponse à son prochain dilemme.
Le vide	Huit des épées	Roi de trèfle	Son corps continue de fonctionner, mais l'âme du personnage est emprisonnée ailleurs.

- **Le vide :** Lorsque cette carte totalement noire est tirée, quelque chose d'intangible passe visiblement du visage du joueur vers la carte. Le corps comateux du personnage continuera de fonctionner à un niveau minimal, mais sa psyché sera emprisonnée dans une prison située dans un autre plan ou dans un autre lieu lointain et inaccessible. Le joueur ne peut pas être ramené par un *souhait majeur*, bien que ce sort révélera le plan où il est enfermé. Un joueur tirant cette carte doit abandonner tous les tirages ultérieurs.
- **Vizir :** Le joueur obtient la faculté de poser une seule question à une déité et de recevoir une réponse véridique, dans un laps de temps d'un an après avoir tiré la carte. Les informations reçues seront utiles pour résoudre le dilemme en question du joueur, mais celui-ci pourrait ne pas être capable d'agir en fonction de ce qu'il a appris.

Marteau de tonnerre (CGPR) : Cette arme puissante ressemble à un marteau de guerre de 7,5 kg à la tête de forme carrée et avec un manche plus court que la normale. Le *marteau de tonnerre* frappe comme une arme +3 et inflige 4d6 points de dégâts ; il peut également être lancé comme une arme à distance (incréments de portée de 9 mètres) qui retournera à son porteur une fois l'attaque résolue. Veuillez noter que cela correspond au pouvoir maximal que l'objet peut atteindre entre les mains d'un clerc ; seul un personnage capable de porter un *ceinturon de force de géant* peut avoir accès au plein potentiel de cette arme.

Si le possesseur de l'arme porte à la fois des *gantelets de puissance d'ogre* et un *ceinturon de force de géant*, la puissance formidable du *marteau de tonnerre* lui sera révélée. Premièrement, le propriétaire prend conscience de l'arme pour ce qu'elle est. Deuxièmement, l'arme bénéficie d'un bonus d'attaque de +5 et tous les bonus aux dégâts du marteau, des gantelets et du ceinturon se cumulent ; de plus, l'arme tuera n'importe quel géant qu'elle parviendra à toucher. Le géant a droit à un jet de sauvegarde contre la mort magique pour éviter de mourir sur le champ, mais pas pour éviter les dégâts.

En outre, lorsqu'elle est lancée, cette arme obtient un nouveau pouvoir. En cas d'attaque réussie, l'arme qui vient d'être lancée émet le bruit d'un coup de tonnerre qui étourdit toutes les créatures vivantes situées à moins de 27 mètres (jet de sauvegarde contre la pétrification pour éviter cet effet).

Les mots "Marteaux Æsirs SARL" sont ciselés à la base de la tête de ce marteau en pierre.

Pierre philosophale (tous) : Fabriquée par un alchimiste issu d'une civilisation depuis longtemps oubliée, la *pierre philosophale* ressemble à une pierre noire terne et quelconque de forme irrégulière et de la taille d'un poing fermé. Toute inspection révèlera que la pierre semble lourde pour sa taille et, si on la fait tourner sur une surface plane, la pierre vacille sur son axe comme si son centre était liquide. Briser la pierre révèlera que son centre creux est rempli de *mercure alchimique*, une substance merveilleuse capable de transformer des métaux de base comme le plomb ou le fer en or ou en argent pur. La quantité de *mercure alchimique* présente dans la *pierre philosophale* est suffisante pour convertir 2 500 kg de fer en argent pur, ou bien 500 kg de plomb en or étincelant et pur. La puissante magie de la pierre possède un autre usage. Le mercure peut être mélangé à une potion curative afin de créer de l'*huile de vie*. Lorsqu'elle est appliquée à un cadavre, cette huile agit comme un sort de *résurrection*.

Le mercure est hermétiquement enfermé dans la pierre parce qu'il se dégrade rapidement lorsqu'il est exposé à l'air libre. Le mercure doit être utilisé dans les 24 heures qui suivent le bris de la pierre car sinon il perd à jamais ses propriétés. Toute utilisation du mercure emploie l'intégralité du contenu de la pierre et donc son utilisateur doit décider à l'avance s'il souhaite produire de l'argent, de l'or ou de l'*huile de vie*.

Recueil de sorts inépuisable (tous) : Ce tome antique ressemble à un livre de sorts de voyage quelconque et très utilisé, du type de ceux qui sont appréciés de tous les magiciens aventuriers. Cet artéfact accorde à n'importe quel joueur de n'importe quelle classe la faculté de lancer les sorts qu'il contient sur ses pages, bien qu'un personnage appartenant à une classe incapable de lancer des sorts fonctionnera avec un niveau de moins tant qu'il sera en possession de cet artéfact. Le *recueil de sorts inépuisable* contient 2d6+20 pages (22-32 pages) et la nature du sort inscrit sur chaque page est déterminée aléatoirement à l'aide de 1d10 ; un résultat de 1-5 indique un sort profane et un résultat de 6-10 indique un sort de magie divine. Les MJ peuvent utiliser le tableau suivant pour les aider à choisir aléatoirement des sorts.

d%	Niveau de sort	d%	Niveau de sort
01-05	Niveau 4	71-85	Niveau 7
06-50	Niveau 5	86-95	Niveau 8
51-70	Niveau 6	96-00	Niveau 9

Ce recueil possède une curieuse propriété — ses pages ne peuvent être tournées que du devant vers l'arrière du recueil. Une fois qu'une page a été tournée, on ne peut plus y revenir, et le recueil s'ouvre toujours à la page à laquelle il a été utilisé pour la dernière fois. Lorsque la dernière page est tournée, le recueil disparaît et si le joueur a perdu un niveau lorsqu'il a ouvert le recueil pour la première fois, ce niveau lui est restitué. Le propriétaire peut lancer le sort inscrit sur la page active une seule fois par jour, mais si le sort est un sort utilisable par la classe de l'utilisateur, ce sort peut être lancé jusqu'à quatre fois par jour. Le propriétaire du recueil n'a pas besoin de porter le recueil sur sa personne pour être en mesure d'utiliser son pouvoir. Les sorts inscrits dans le recueil ne peuvent pas être recopiés dans un livre de sorts car la magie est liée à l'artéfact lui-même ; il n'est pas non plus possible d'arracher une page du recueil sans le détruire.

Toute incantation d'un sort contenu dans ce recueil crée un retour d'énergie qui a la possibilité de faire tourner par magie la page active. La page sera alors tournée en dépit des précautions prises pour empêcher que cela ne se produise. Bien entendu, en raison de la nature aléatoire du contenu du recueil, le fait qu'une page soit tournée pour dévoiler un nouveau sort peut se révéler être bénéfique pour son propriétaire. Le propriétaire a conscience du nouveau sort disponible dès que cela se produit. Le *recueil de sorts inépuisable* est traité comme étant un parchemin en termes de temps d'incantation, d'effets, de jets de sauvegarde, de composantes matérielles, et ainsi de suite.

Conditions et chances pour qu'une page soit tournée

Lanceur utilisant un sort disponible à sa classe et à son niveau :	10%
Lanceur utilisant un sort indisponible à sa classe et à son niveau :	20%
Non lanceur de sorts utilisant un sort divin ou druidique :	25%
Non lanceur de sorts utilisant un sort profane ou fantomatique :	30%

Sphère d'annihilation (IM) : Cet "objet" n'est pas à proprement parler quelque chose, mais plutôt un néant absolu, une blessure sphérique dans la réalité consistant en une absence maligne de matière. Toute matière du Plan matériel primaire qui entre en contact avec cette sphère est engloutie dans ses ténèbres absolues, instantanément et irrévocablement détruite. Un *souhait majeur* ne peut même pas rendre la vie à une infortunée victime ; seule l'intervention directe d'une déité peut accomplir cela.

Une *sphère d'annihilation* peut être déplacée sans la toucher, en utilisant le seul pouvoir de l'esprit. Le personnage doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique, modifié d'un bonus de +1 pour chaque point d'Intelligence au-delà de 15, pour déplacer la sphère de 3 mètres par round, plus

1,5 mètre pour chaque point de la marge de réussite de son jet de sauvegarde. Le contrôle initial de la sphère peut être tenté à une distance maximale de 12 mètres, et une fois que le contrôle est obtenu, la distance à laquelle la sphère peut être contrôlée augmente jusqu'à 12 mètres + 3 mètres par niveau du personnage qui la contrôle. Si un jet de contrôle échoue, la sphère glisse de 3 mètres en direction du personnage qui essayait de la contrôler et de la déplacer. Contrôler une sphère monopolise toutes les actions d'un personnage pour ce round.

Le contrôle de la sphère peut être revendiqué par plusieurs créatures. Toutes les créatures qui tentent d'obtenir le contrôle de la sphère effectuent leur jet de sauvegarde comme susmentionné, et les résultats des jets sont comparés. Si tous les jets ont échoué, la sphère se déplace de 3 mètres en direction de celle qui a obtenu le résultat le plus bas. Si une seule créature réussit son jet, elle obtient le contrôle de la sphère pendant un round. Si plusieurs (voire toutes les) créatures revendiquant le contrôle de la *sphère d'annihilation* réussissent leur jet de sauvegarde, la créature obtenant la meilleure marge de réussite obtient le contrôle de la sphère. Si le duel pour le contrôle de la sphère est un match nul, le contrôle est obtenu par la personne dont le score d'Intelligence est le plus élevé ou, si cela n'est pas suffisant pour les départager, les joueurs doivent chacun lancer un d% et le contrôle est accordé au gagnant ainsi aléatoirement déterminé.

La *sphère d'annihilation* annule la plupart des magies de la même manière qu'elle absorbe la matière. Par conséquent, des sorts tels que *dissipation de la magie* et les diverses protections contre la magie n'ont aucun effet sur la sphère. Il existe cependant deux exceptions. Premièrement, si un *bâtonnet d'oblitération* touche la sphère, l'incompatibilité des connexions respectives vers le Plan matériel négatif s'annuleront mutuellement avec une grande vigueur. L'explosion qui en résulte alors infligera 2d6 × 10 points de dégâts à tout ce qui se trouve dans un rayon de 18 mètres, sans aucun jet de sauvegarde. Deuxièmement, un sort de *portail* a 50% de chances de détruire la sphère (résultat de 01-50 sur un d%), 35% de chances de n'avoir absolument aucun effet (51-85) et 15% de chances (86-100) de créer un trou dans le tissu même de la réalité et d'y engloutir tout ce qui se trouve à moins de 54 mètres de la sphère désormais détruite, puis de déposer tout cela dans un autre plan d'existence.

Voir également : *Talisman des sphères*.

Talisman du Bien ultime (CP) : N'importe quel clerc ou paladin d'alignement bon (LB, NB, CB) peut utiliser cet artéfact pour damner un clerc maléfique (LM, NM, CM) situé à moins de 30 mètres et le soumettre à un jugement du feu. Lorsque le talisman est activé, le sol se fissure aux pieds du clerc et des flammes jaillissent vers le haut tandis que la victime est expédiée vers le centre même de la terre. Le round suivant, le sol se referme et dorénavant, plus rien ne poussera à cet emplacement.

Le porteur du talisman doit être exceptionnellement pur tant en esprit qu'en actes, car sinon la cible de l'effet du talisman a droit à un jet de sauvegarde contre la mort magique pour lui permettre de sauter de côté alors que la fissure se forme sous elle. Veuillez noter également que la cible doit se tenir sur un sol solide pour que le talisman puisse fonctionner sur elle. Nul autre qu'un paladin ou un clerc bon peut utiliser le *talisman du Bien ultime*, et nul autre qu'un clerc maléfique peut être damné par lui. Si un clerc neutre (LN, N, CN) touche le talisman, il subit 6d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde. Si un clerc maléfique touche le talisman, il subit 8d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde. Le talisman reste inerte dans les mains de tout autre personnage.

Talisman du Mal absolu (C) : N'importe quel clerc d'alignement mauvais (LM, NM, CM) peut utiliser cet artéfact pour bannir un clerc ou un paladin d'alignement bon (LB, NB, CB) situé à moins de 30 mètres et l'emprisonner dans une prison de glace. Lorsque le talisman est activé, le sol se fissure aux pieds de la victime et des morceaux de glace jaillissent vers le haut tandis que la victime est expédiée vers le centre même de la terre. Le round suivant, le sol se referme et dorénavant, seules des roses blanches pousseront à cet emplacement.

Le porteur du talisman doit être résolument et irrémédiablement maléfique tant en esprit qu'en actes, car sinon la cible de l'effet du talisman a droit à un jet de sauvegarde contre la mort magique pour lui permettre de sauter de côté alors que la fissure se forme sous elle. Veuillez noter également que la cible doit se tenir sur un sol solide pour que le talisman puisse fonctionner sur elle. Nul autre qu'un clerc maléfique peut utiliser le *talisman du Mal absolu*, et nul autre qu'un clerc ou un paladin bon peut être banni par lui. Si un clerc neutre (LN, N, CN) touche le talisman, il subit 6d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde. Si un clerc bon touche le talisman, il subit 8d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde. Le talisman reste inerte dans les mains de tout autre personnage.

Talisman des sphères (IM) : Cet objet est uniquement utilisable par des lanceurs de sorts profanes ou fantomatiques. Tout personnage qui n'est pas en mesure de lancer des sorts profanes ou fantomatiques ne pourra pas utiliser ce talisman et, en fait, subira 5d6 points de dégâts s'il tente de s'en emparer. Le talisman est composé d'un câble tressé d'or et d'adamantine, formant une boucle fermée par une poignée d'adamantine. Il permet à un magicien d'exercer un meilleur contrôle sur une *sphère d'annihilation* (voir ci-dessus) en augmentant le modificateur du personnage sur le jet de contrôle (le bonus d'Intelligence et le niveau de personnage sont multipliés par deux). Un personnage utilisant le talisman pour exercer son influence sur une *sphère d'annihilation* n'a besoin de faire un jet de contrôle qu'une fois tous les deux rounds une fois que le contrôle initial a été établi. Si le porteur ne parvient pas à établir le contrôle initial ou s'il perd le contrôle par la suite, la sphère se déplacera vers lui à la vitesse de 3 mètres par round. Bien que des sorts tels que *dissipation de la magie* soient inefficaces contre une *sphère d'annihilation*, ces sorts fonctionnent normalement lorsqu'ils sont utilisés sur le *talisman des sphères* — qui est de niveau 20 vis-à-vis de toute tentative de *dissipation de la magie*.

Talisman de vœux réticents (tous) : Cet artéfact quelconque force tout personnage qui le touche à effectuer un jet de Charisme à l'aide de 1d20.

Si le personnage rate son jet (si le résultat du dé dépasse son score de Charisme), le talisman se comporte comme une *pierre de lest* (décrite dans la section traitant des Objets magiques maudits). Se débarrasser ou détruire le talisman inflige 5d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde, et fait disparaître le talisman.

Si le personnage réussit son jet, le talisman restera pendant 5d6 heures sur la personne du personnage, ou bien jusqu'à ce qu'il réalise un *souhait majeur* grâce à lui. Lorsque l'un de ces événements se produit, le talisman disparaît.

Si le personnage obtient un 20 naturel, le talisman et lui deviennent liés pour un nombre de mois égal à son score de Charisme et il sera incapable de se débarrasser du talisman pendant toute cette période. L'artéfact accordera à son propriétaire un *souhait majeur* pour chaque tranche de six points de Charisme, mais tous les souhaits doivent être utilisés avant que cette durée soit écoulée. Pendant cette période, le talisman, s'il est tenu en main, chauffera et vibrera chaque fois que son propriétaire parviendra à moins de 6 mètres d'un piège magique ou mécanique. Le talisman doit être tenu en main si son porteur souhaite bénéficier de ce pouvoir.

Quel que soit le résultat obtenu, lorsque le *talisman de vœux réticents* disparaît, un diamant blanc sans aucune impureté et d'une valeur de 10 000 po apparaîtra à sa place.

ARTEFACTS MAJEURS

A la différence des artéfacts mineurs, les artéfacts majeurs sont uniques (ce qui signifie que chacun d'eux est unique en son genre). Il s'agit des objets magiques les plus puissants que connaissent les mortels. Le pouvoir contenu dans un artéfact majeur est à même d'altérer radicalement l'équilibre des puissances dans la campagne de jeu. Il n'est pas simple de défaire les artéfacts majeurs et chacun d'entre eux est associé à un moyen unique et très spécifique de destruction.

Une description détaillée des artéfacts majeurs n'est pas un sujet adapté aux règles de base d'OSRIC. A l'instar d'autres domaines du système de la Première Edition — le voyage entre les plans, les caractéristiques des démons et des diables majeurs, et ce genre de choses — les artéfacts majeurs seront traités dans des ouvrages distincts et futurs, sur le motif que de telles choses ne conviennent pas à des parties de jeu basées sur les niveaux de personnage les plus fréquents.

WELCOME

APPENDICE A : TABLEAUX COMPILES

Tableau de Force

Score de Force	Bonus au toucher	Bonus aux dégâts	Modification de l'encombrement (en kg)	Tests mineurs, ex. forcer des portes (chances sur un d6)	Tests majeurs, ex. tordre des barreaux et soulever des herses (chances sur un d%)
3	–3	–1	–17,5	1	0
4-5	–2	–1	–12,5	1	0
6-7	–1	0	–7,5	1	0
8-9	0	0	0	1-2	1
10-11	0	0	0	1-2	2
12-13	0	0	+5	1-2	4
14-15	0	0	+10	1-2	7
16	0	+1	+17,5	1-3	10
17	+1	+1	+25	1-3	13
18	+1	+2	+37,5	1-3	16
18.01-18.50	+1	+3	+50	1-3	20
18.51-18.75	+2	+3	+62,5	1-4	25
18.76-18.90	+2	+4	+75	1-4	30
18.91-18.99	+2	+5	+100	1-4 (1 chance sur 6 pour un succès extraordinaire)	35
19	+3	+6	+150	1-5 (1 chance sur 6 pour un succès extraordinaire)	40

Tableau de Dextérité

Score de Dextérité	Bonus de Surprise	Bonus au toucher à distance	Ajustement de la CA
3	–3	–3	+4
4	–2	–2	+3
5	–1	–1	+2
6	0	0	+1
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	0	0	0
15	0	0	–1
16	+1	+1	–2
17	+2	+2	–3
18	+3	+3	–4
19	+3	+3	–4

Tableau de Constitution

Score de Constitution	Points de vie supplémentaires par dé	Survie à la résurrection/au rappel à la vie (d%)	Survie à un choc métabolique (test mineur) (d%)
3	–2	40	35
4	–1	45	40
5	–1	50	45
6	–1	55	50
7	0	60	55
8	0	65	60
9	0	70	65
10	0	75	70
11	0	80	75
12	0	85	80
13	0	90	85
14	0	92	88
15	+1	94	91
16	+2	96	95
17	+2 (+3 pour les guerriers, les paladins et les rôdeurs)	98	97
18	+2 (+4 pour les guerriers, les paladins et les rôdeurs)	100	99
19	+2 (+5 pour les guerriers, les paladins et les rôdeurs)	100	99

Tableau d'Intelligence

Score d'Intelligence	Langues supplémentaires max.
3	0
4	0
5	0
6	0
7	0
8	1
9	1
10	2
11	2
12	3
13	3
14	4
15	4
16	5
17	6
18	7
19	8

Tableau de Charisme

Score de Charisme	Compagnons d'armes max.	Bonus de Loyauté (d%)	Bonus de Réaction (d%)
3	1	–30	–25
4	1	–25	–20
5	2	–20	–15
6	2	–15	–10
7	3	–10	–5
8	3	–5	0
9	4	0	0
10	4	0	0
11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+5
14	6	+5	+10
15	7	+15	+15
16	8	+20	+25
17	10	+30	+30
18	15	+40	+35
19	20	+50	+40

Tableau de Sagesse

Score de Sagesse	Bonus de sauvegarde mentale
3	–3
4	–2
5	–1
6	–1
7	–1
8	0
9	0
10	0
11	0
12	0
13	0
14	0
15	+1
16	+2
17	+3
18	+4
19	+5

ASSASSIN

Tableau des sauvegardes de l'assassin

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-4	14	16	13	12	15
5-8	12	15	12	11	13
9-12	10	14	11	10	11
13-15	8	13	10	9	9

Tableau des chances de toucher de l'assassin

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																				
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-4	26	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
5-8	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
9-12	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
13-15	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4

CLERC

Tableau des sauvegardes du clerc

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-3	14	16	10	13	15
4-6	13	15	9	12	14
7-9	11	13	7	10	12
10-12	10	12	6	9	11
13-15	9	11	5	8	10
16-18	8	10	4	7	9
19 et +	6	8	2	5	7

Tableau des chances de toucher du clerc

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																			
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-3	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4-6	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
7-9	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
10-12	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
13-15	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
16-18	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
19 et +	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1

Sorts de clerc par niveau

	Niveau un		Niveau deux		Niveau trois
1	Apaisement	1	Arme spirituelle	1	Catalepsie
2	Aquagenèse	2	Augure	2	Désenvoûtement
3	Bénédiction	3	Cantique	3	Dissipation de la magie
4	Détection de la magie	4	Charme-serpents	4	Glyphe de garde
5	Détection du mal	5	Détection des charmes	5	Guérison de la cécité
6	Injonction	6	Détection des pièges	6	Guérison des maladies
7	Lumière	7	Langage animal	7	Localisation d'objets
8	Protection contre le mal	8	Paralysie	8	Lumière éternelle
9	Purification de l'eau et des aliments	9	Perception des alignements	9	Manne
10	Résistance au froid	10	Résistance au feu	10	Nécro-animation
11	Sanctuaire	11	Retardement du poison	11	Nécromancie
12	Soins mineurs	12	Silence sur 5 mètres	12	Prière

	Niveau quatre		Niveau cinq		Niveau six		Niveau sept
1	Abaissement des eaux	1	Changement de plan	1	Animation des objets	1	Contrôle du climat
2	Bâtons à serpents	2	Communion	2	Barrière de lames	2	Marche des vents
3	Contre-poison	3	Dissipation du mal	3	Guérison	3	Parole sacrée
4	Détection des mensonges	4	Expiation	4	Invocation des animaux	4	Régénération
5	Divination	5	Fléau d'insectes	5	Langage des monstres	5	Restauration
6	Exorcisme	6	Pilier de feu	6	Lithomancie	6	Résurrection
7	Langage des plantes	7	Quête religieuse	7	Orientation	7	Seuil
8	Langues	8	Rappel à la vie	8	Rappel	8	Sort astral
9	Protection contre le mal sur 3m	9	Soin ultime	9	Séparation des eaux	9	Symbole
10	Soins majeurs	10	Vision réelle	10	Serviteur aérien	10	Tremblement de terre

DRUIDE

Tableau des sauvegardes du druide

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-3	14	16	10	13	15
4-6	13	15	9	12	14
7-9	11	13	7	10	12
10-12	10	12	6	9	11
13-14	9	11	5	8	10

Tableau des chances de toucher du druide

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																			
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-3	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4-6	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
7-9	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
10-12	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
13-14	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2

Sorts de druide par niveau

	Niveau un		Niveau deux		Niveau trois		Niveau quatre
1	Amitié animale	1	Aquagenèse	1	Arbre	1	Contrôle de la température sur 3m
2	Aura féérique	2	Catalepsie	2	Contre-poison	2	Dissipation de la magie
3	Détection de la magie	3	Charme-personnes ou mammifères	3	Embroussaillement	3	Embrasement
4	Détection des pièges sylvestres	4	Croc-en-jambe	4	Guérison des maladies	4	Forêt hallucinatoire
5	Enchevêtrement	5	Distorsion du bois	5	Invocation de la foudre	5	Invocation animale I
6	Invisibilité aux animaux	6	Flamme	6	Invocation d'insectes	6	Invocation des créatures sylvestres
7	Langage animal	7	Localisation des plantes	7	Lithomorphose	7	Langage des plantes
8	Localisation des animaux	8	Métal brûlant	8	Paralysie animale	8	Paralysie végétale
9	Passage sans trace	9	Obscurcissement	9	Piège sylvestre	9	Porte végétale
10	Prévision du temps	10	Peau d'écorce	10	Protection contre le feu	10	Protection contre la foudre
11	Purification de l'eau	11	Piège à feu	11	Pyrotechnie	11	Répulsion des insectes
12	Shillelagh	12	Soins mineurs	12	Respiration aquatique	12	Soins majeurs

	Niveau cinq		Niveau six		Niveau sept
1	Bâtons à serpents	1	Bouclier anti-animal	1	Animation de la roche
2	Bouclier anti-plantes	2	Débilité mentale	2	Chariot de feu
3	Communion avec la nature	3	Graines de feu	3	Confusion
4	Contrôle des vents	4	Invocation animale III	4	Contrôle du climat
5	Croissance animale	5	Invocation d'un élémental de feu	5	Doigt de mort
6	Fléau d'insectes	6	Invocation du temps	6	Invocation d'un élémental de terre
7	Invocation animale II	7	Mur d'épines	7	Mort rampante
8	Mur de feu	8	Répulsion du bois	8	Réincarnation
9	Passe-plantes	9	Soin ultime	9	Tempête de feu
10	Transmutation de pierre en boue	10	Transit végétal	10	Transmutation de métal en bois

GUERRIER

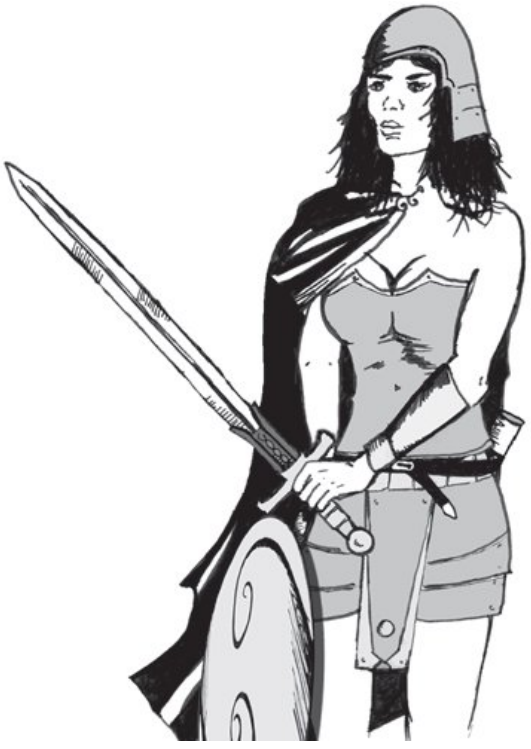
Tableau des sauvegardes du guerrier

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
0	18	20	16	17	19
1-2	16	17	14	15	17
3-4	15	16	13	14	16
5-6	13	13	11	12	14
7-8	12	12	10	11	13
9-10	10	9	8	9	11
11-12	9	8	7	8	10
13-14	7	5	5	6	8
15-16	6	4	4	5	7
17-18	5	4	3	4	6
19 et +	4	3	2	3	5

Tableau des chances de toucher du guerrier

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																			
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	26	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
2	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
3	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
4	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
5	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
6	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
8	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
9	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
10	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
11	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
12	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1
13	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2
14	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3
15	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4
16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5
17	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6
18	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7
19	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8
20 et +	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9

Règle optionnelle : Lorsqu'un guerrier (de niveau extrêmement élevé ou possédant de nombreux bonus "au toucher") a besoin d'un résultat négatif pour toucher sa cible, alors le MJ peut l'autoriser à convertir son score négatif en valeur positive et à appliquer cette valeur en guise de bonus supplémentaire aux dégâts pour ce coup automatique. Ainsi, par exemple, un guerrier de niveau 20, de Force 19, armé d'une épée +5 et attaquant un dragon de CA 1 aurait besoin d'un résultat égal à –8 pour le toucher ; le personnage serait alors autorisé à modifier son jet de dégâts d'un bonus de +8.



MAGICIEN

Tableau des sauvegardes du magicien

Niveau	Type de sauvegarde				
	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-5	11	15	14	13	12
6-10	9	13	13	11	10
11-15	7	11	11	9	8
16-20	5	9	10	7	6
21 et +	3	7	8	5	4

Tableau des chances de toucher du magicien

Niveau	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																				
	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-5	26	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
6-10	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
11-15	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
16-20	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
21 et +	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3

Sorts de magicien par niveau

	Niveau un		Niveau deux		Niveau trois
1	Agrandissement	1	Bouche magique	1	Boule de feu
2	Altération des feux normaux	2	Bruitage	2	Catalepsie
3	Amitié	3	Corde enchantée	3	Chaumière
4	Aura magique	4	Détection de l'invisibilité	4	Clairaudience
5	Bouclier	5	Détection du mal	5	Clairvoyance
6	Charme-personnes	6	E.S.P.	6	Dissipation de la magie
7	Chute de plume	7	Force	7	Flèche de feu
8	Compréhension des langues	8	Fracassement	8	Force fantasmagorique
9	Détection de la magie	9	Image miroir	9	Foudre
10	Disque flottant	10	Invisibilité	10	Infravision
11	Ecriture	11	Lévitation	11	Intermittence
12	Effacement	12	Localisation d'objets	12	Invisibilité sur 3 mètres
13	Escalade d'araignée	13	Lumière éternelle	13	Invocation de monstre I
14	Fermeture	14	Nuage puant	14	Langues
15	Identification	15	Or des fous	15	Paralysie
16	Invocation d'un familier	16	Oubli	16	Protection contre le mal sur 3m
17	Lecture de la magie	17	Ouverture	17	Protection contre les projectiles normaux
18	Lumière	18	Peur	18	Rafale de vent
19	Lumières dansantes	19	Piège illusoire	19	Ralentissement
20	Mains brûlantes	20	Pyrotechnie	20	Rapidité
21	Message	21	Rayon d'affaiblissement	21	Respiration aquatique
22	Poignée électrique	22	Ténèbres sur 5 mètres	22	Runes explosives
23	Poussée	23	Toile d'araignée	23	Suggestion
24	Projectile magique	24	Verrou magique	24	Vol
25	Protection contre le mal				
26	Réparation				
27	Saut				
28	Serviteur invisible				
29	Sommeil				
30	Ventriloquie				

	Niveau quatre		Niveau cinq		Niveau six
1	Allométamorphose	1	Chien fidèle magique	1	Abaissement des eaux
2	Arme enchantée	2	Coffre secret	2	Bulle anti-magique
3	Autométamorphose	3	Cône de froid	3	Chasseur invisible
4	Bouclier de feu	4	Contact d'autres plans	4	Contrôle du climat
5	Charme-monstres	5	Croissance animale	5	Désintégration
6	Confusion	6	Débilité mentale	6	Enchantement
7	Désenvoûtement	7	Distorsion des distances	7	Extension III
8	Effroi	8	Eau aérée	8	Glissement de terrain
9	Embroussaillement	9	Extension II	9	Globe d'invulnérabilité
10	Excavation	10	Invocation d'élémental	10	Holographie
11	Extension I	11	Invocation de monstre III	11	Incantation mortelle
12	Feu charmeur	12	Lithomorphose	12	Invocation de monstre IV
13	Globe mineur d'invulnérabilité	13	Main d'interposition	13	Main de force
14	Invocation de monstre II	14	Métempsycose	14	Mythomancie
15	Maladresse	15	Mur de fer	15	Punition spirituelle
16	Moyen mnémonique	16	Mur de force	16	Quête magique
17	Mur de feu	17	Mur de roc	17	Réincarnation
18	Mur de glace	18	Nécro-animation	18	Répulsion
19	Œil magique	19	Nuage létal	19	Séparation des eaux
20	Phytomorphose	20	Paralysie des monstres	20	Sphère glaciale
21	Piège à feu	21	Passe-murailles	21	Transformation
22	Porte dimensionnelle	22	Télékinésie	22	Transmutation de pierre en chair
23	Tempête de glace	23	Téléportation	23	Transvision
24	Terrain hallucinatoire	24	Transmutation de pierre en boue	24	Vigiles et sentinelles

	Niveau sept		Niveau huit		Niveau neuf
1	Boule de feu à retardement	1	Antipathie/sympathie	1	Arrêt du temps
2	Cacodémon	2	Charme-masse	2	Emprisonnement
3	Charme-plantes	3	Clone	3	Hétéromorphisme
4	Disparition	4	Cristairain	4	Invocation de monstre VII
5	Duo-dimension	5	Danse irrésistible	5	Main broyante
6	Epée magique	6	Emprisonnement de l'âme	6	Mot de pouvoir : "mort"
7	Inversion de la gravité	7	Immunité magique	7	Nuée de météores
8	Invisibilité de masse	8	Invocation de monstre VI	8	Seuil
9	Invocation instantanée	9	Labyrinthe	9	Sort astral
10	Invocation de monstre V	10	Mot de pouvoir : "cécité"	10	Souhait majeur
11	Mot de pouvoir : "étourdissement"	11	Nuage incendiaire	11	Sphère prismatique
12	Poigne	12	Permanence	12	Stase temporelle
13	Porte de phase	13	Poing		
14	Simulacre	14	Protection d'esprit		
15	Souhait mineur	15	Symbole		
16	Statue	16	Transformation d'objets		

ILLUSIONNISTE

Tableau des sauvegardes de l'illusionniste

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-5	11	15	14	13	12
6-10	9	13	13	11	10
11-15	7	11	11	9	8
16-20	5	9	10	7	6
21 et +	3	7	8	5	4

Tableau des chances de toucher de l'illusionniste

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																				
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-5	26	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
6-10	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
11-15	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
16-20	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
21 et +	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3

Sorts d'illusionniste par niveau

	Niveau un		Niveau deux		Niveau trois
1	Bruitage	1	Bouche magique	1	Corde enchantée
2	Changement d'apparence	2	Cécité	2	Dissipation des illusions
3	Détection des illusions	3	Désinformation	3	Ecriture illusoire
4	Détection de l'invisibilité	4	Détection de la magie	4	Effroi
5	Force fantasmagorique	5	Force fantasmagorique améliorée	5	Force spectrale
6	Hypnotisme	6	Image miroir	6	Invisibilité sur 3 mètres
7	Jet de couleurs	7	Invisibilité	7	Lumière éternelle
8	Lumière	8	Motif hypnotique	8	Non-détection
9	Lumières dansantes	9	Nappe de brouillard	9	Paralysie musculaire
10	Mur de brouillard	10	Surdité	10	Suggestion
11	Réflexion des regards	11	Trouble	11	Ténèbres éternelles
12	Ténèbres	12	Ventriloquie	12	Terrain hallucinatoire

	Niveau quatre		Niveau cinq		Niveau six		Niveau sept
1	Confusion	1	Chaos	1	Illusion permanente	1	Altération de la réalité
2	Création mineure	2	Création majeure	2	Illusion programmée	2	Jet prismatique
3	Dissipation de l'épuisement	3	Holographie	3	Invocation des animaux	3	Mur prismatique
4	Emotion	4	Invocation des ombres	4	Magie demi-ombre	4	Sort astral
5	Invisibilité améliorée	5	Labyrinthe	5	Ombres	5	Vision
6	Monstres des ombres	6	Magie des ombres	6	Suggestion de masse	6	Sorts profanes de niveau 1
7	Phytomorphose	7	Monstres demi-ombres	7	Vision réelle		
8	Tueur fantasmagorique	8	Porte des ombres	8	Voile illusoire		

PALADIN

Tableau des sauvegardes du paladin

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-2	14	15	12	13	15
3-4	13	14	11	12	14
5-6	11	11	9	10	12
7-8	10	10	8	9	11
9-10	8	7	6	7	9
11-12	7	6	5	6	8
13-14	5	3	3	4	6
15-16	4	2	2	3	5
17-18	3	2	2	2	4
19 et +	2	2	2	2	3

Tableau des chances de toucher du paladin

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																			
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
2	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
3	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
4	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
5	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
6	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
8	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
9	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
10	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
11	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
12	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1
13	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2
14	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3
15	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4
16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5
17	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6
18	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7
19	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8
20 et +	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9

VOLEUR

Tableau des sauvegardes du voleur

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-4	14	16	13	12	15
5-8	12	15	12	11	13
9-12	10	14	11	10	11
13-16	8	13	10	9	9
17-20	6	12	9	8	7
21 et +	4	11	8	7	5

Tableau des chances de toucher du voleur

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																			
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-4	26	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
5-8	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
9-12	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
13-16	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
17-20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
21 et +	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Tableau des compétences du voleur — chances de base

Niveau	Escalade	Déceler des pièges	Entendre des bruits	Se cacher dans les ombres	Déplacement silencieux	Crochetage/ désamorçage	Vol à la tire	Lecture des langues
1	80%	25%	10%	20%	20%	30%	35%	1%
2	82%	29%	13%	25%	25%	34%	39%	5%
3	84%	33%	16%	30%	30%	38%	43%	10%
4	86%	37%	19%	35%	35%	42%	47%	15%
5	88%	41%	22%	40%	40%	46%	51%	20%
6	90%	45%	25%	45%	45%	50%	55%	25%
7	91%	49%	28%	50%	50%	54%	59%	30%
8	92%	53%	31%	55%	55%	58%	63%	35%
9	93%	57%	34%	60%	60%	62%	67%	40%
10	94%	61%	37%	65%	65%	66%	71%	45%
11	95%	65%	40%	70%	70%	70%	75%	50%
12	96%	69%	43%	75%	75%	74%	79%	55%
13	97%	73%	46%	80%	80%	78%	83%	60%
14	98%	77%	49%	85%	85%	82%	87%	65%
15	99%	81%	52%	90%	90%	86%	90%	70%
16	99%	85%	55%	91%	91%	90%	91%	75%
17	99%	89%	58%	92%	92%	92%	92%	80%
18	99%	91%	61%	93%	93%	93%	93%	85%
19	99%	93%	64%	94%	94%	94%	94%	90%
20	99%	95%	67%	95%	95%	95%	95%	92%
21	99%	97%	70%	96%	96%	96%	96%	94%
22	99%	99%	73%	97%	97%	97%	97%	96%
23	99%	99%	76%	98%	98%	98%	98%	98%
24	99%	99%	79%	99%	99%	99%	99%	99%

Tableau des compétences du voleur — modificateurs de Dextérité

Dextérité	Escalade	Déceler des pièges	Entendre des bruits	Se cacher dans les ombres	Déplacement silencieux	Crochetage/ désamorçage	Vol à la tire	Lecture des langues
9	—	–15%	—	–10%	–20%	–10%	–15%	—
10	—	–10%	—	–5%	–15%	–5%	–10%	—
11	—	–5%	—	—	–10%	—	–5%	—
12	—	—	—	—	–5%	—	—	—
13	—	—	—	—	—	—	—	—
14	—	—	—	—	—	—	—	—
15	—	—	—	—	—	—	—	—
16	—	—	—	—	—	+5%	—	—
17	—	+5%	—	+5%	+5%	+10%	—	—
18	—	+10%	—	+10%	+10%	+15%	+5%	—
19	—	+15%	—	+15%	+15%	+20%	+15%	—

Tableau des compétences du voleur — modificateurs raciaux

Race	Escalade	Déceler des pièges	Entendre des bruits	Se cacher dans les ombres	Déplacement silencieux	Crochetage/ désamorçage	Vol à la tire	Lecture des langues
Demi-elfe	—	—	—	+5%	—	—	+10%	—
Demi-orque	+5%	+5%	+5%	—	—	+5%	–5%	–10%
Elfe	–5%	+5%	+5%	+10%	+5%	–5%	+5%	+10%
Gnome	–15%	—	+5%	—	—	+10%	—	—
Halfelin	–15%	—	+5%	+15%	+15%	—	+5%	–5%
Humain	+5%	—	—	—	—	+5%	—	—
Nain	–10%	+15%	—	—	–5%	+15%	—	–5%

Note : A l'appréciation du MJ, aucune combinaison de modificateurs ne peut réduire ou augmenter les chances de succès d'un voleur dans une compétence de voleur au-dessous de 1% ou au-dessus de 99%. En d'autres termes, il y aura toujours une petite chance de réussite ou un risque d'échec, à moins que le MJ ne décide que les circonstances ne soient exceptionnelles.

RODEUR

Tableau des sauvegardes du rôdeur

	Type de sauvegarde				
Niveau	Objets magiques dirigés (ex. : baguette, bâton, bâtonnet)	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts ne relevant d'aucune autre catégorie précitée
1-2	16	17	14	15	17
3-4	15	16	13	14	16
5-6	13	13	11	12	14
7-8	12	12	10	11	13
9-10	10	9	8	9	11
11-12	9	8	7	8	10
13-14	7	5	5	6	8
15-16	6	4	4	5	7
17-18	5	4	3	4	6
19 et +	4	3	2	3	5

Tableau des chances de toucher du rôdeur

	Résultat requis pour toucher une classe d'armure de…																				
Niveau	–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
2	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
3	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
4	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
5	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
6	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
8	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
9	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
10	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
11	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
12	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1
13	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2
14	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3
15	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4
16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5
17	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6
18	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7
19	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8
20 et +	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9

ARMEMENT

Tableau des armes de corps-à-corps

Type d'arme	Dégâts contre les créatures de taille petite ou moyenne	Dégâts contre les créatures de grande taille	Encombrement	Prix
Arme d'hast*	1d6+1	1d10	4	6 po
Bâton	1d6	1d6	2,5	—
Billes de fronde (12)	1d4+1	1d6+1	2	1 po
Carreaux d'arbalète légère (12)	1d4+1	1d4+1	1	2 po
Carreaux d'arbalète lourde (12)	1d6+1	1d6+1	2	4 po
Dague	1d4	1d3	0,5	2 po
Epée (cimeterre)	1d8	1d8	2,5	15 po
Epée courte	1d6	1d8	1,5	8 po
Epée bâtarde (claymore)	2d4	2d8	5	25 po
Epée à deux mains	1d10	3d6	12,5	30 po
Epée large	2d4	1d6+1	4	10 po
Epée longue	1d8	1d12	3,5	15 po
Etoile du matin	2d4	1d6+1	6	5 po
Fléau léger	1d4+1	1d4+1	2	6 po
Fléau lourd	1d6+1	2d4	5	3 po
Flèches (12)	1d6	1d6	2	2 po
Fléchette	1d3	1d2	0,25	2 pa
Gourdin	1d4	1d3	1,5	2 pc
Hache de guerre	1d8	1d8	3,5	5 po
Hachette	1d6	1d4	2,5	1 po
Hallebarde	1d10	2d6	9	9 po
Javelot*	1d6	1d4	1	5 pa
Lance*	1d6	1d8	2,5	1 po
Lance de cavalerie*	2d4+1	3d6	7,5	6 po
Marteau de guerre léger	1d4+1	1d4	2,5	1 po
Marteau de guerre lourd	1d6+1	1d6	5	7 po
Masse légère	1d4+1	1d4+1	2,5	4 po
Masse lourde	1d6+1	1d6	5	10 po
Pic léger	1d4+1	1d4	2	5 po
Pic lourd	1d6+1	2d4	5	8 po
Pierres de fronde (12)	1d4	1d4	1	—
Trident*	1d6+1	3d4	2,5	4 po

* Les armes pointues à longue hampe, comme la lance, la lance de cavalerie (utilisée depuis le sol), les armes d'hasts ou le trident, infligent le double des dégâts lorsqu'elles sont préparées à recevoir une charge et que l'adversaire effectue une charge. La lance de cavalerie inflige le double des dégâts lorsqu'elle est utilisée par un personnage qui chevauche une monture en pleine charge tel qu'un cheval de guerre lourd ou un animal similaire ; si l'attaquant chevauche un cheval de monte ou de cavalerie normal, les dégâts devraient être réduits.

Tableau des armes à distance

Type d'arme	Dégâts contre les les créatures de taille petite ou moyenne	Dégâts contre les créatures de grande taille	Cadence de tir (nombre de tirs par round)	Portée (–2 au toucher par incrément)	Encombrement	Prix
Arbalète légère	1d4+1	1d4+1	1	18 m	2	12 po
Arbalète lourde*	1d6+1	1d6+1	½	18 m	6	20 po
Arc composite court †	1d6	1d6	2	18 m	4,5	75 po
Arc composite long †	1d6	1d6	2	21 m	6,5	100 po
Arc court †	1d6	1d6	2	15 m	4	15 po
Arc long †	1d6	1d6	2	18 m	6	60 po
Dague	1d4	1d3	2	3 m	0,5	2 po
Fléchette	1d3	1d2	3	4,5 m	0,25	2 pa
Fronde	1d4+1 ou 1d4	1d6+1 ou 1d4	1	10,5 m	0,25	5 pa
Gourdin	1d4	1d3	1	3 m	1,5	2 pc
Hachette	1d6	1d4	1	3 m	2,5	1 po
Javelot	1d6	1d4	1	6 m	1	5 pa
Lance	1d6	1d8	1	4,5 m	2,5	1 po
Marteau de guerre léger	1d4+1	1d4	1	3 m	2,5	1 po

* Les arbalètes lourdes ne peuvent pas être utilisées depuis le dos d'un cheval ; seul un fantassin est capable de les armer correctement avant de pouvoir tirer.

† Certains arcs spécialement fabriqués (et vendus à un prix spécial, s'ils sont à vendre — à la discrétion du MJ) permettent à leur utilisateur d'ajouter leur bonus de Force aux dégâts infligés avec une telle arme. Autrement, dans le cas des armes à distance, le bonus aux dégâts dû à la Force est réservé aux armes de jet (dagues, fléchettes, gourdins, hachettes, javelots, lances et marteaux).

ARMURES

Tableau des armures n°1

Type d'armure	Encombrement*	Vitesse de déplacement max.	Effet sur la CA (CA de base = 10)	Prix
Gambeson matelassé	5 kg	27 m	–2	4 po
Armure de cuir	7,5 kg	36 m	–2	5 po
Armure de cuir cloutée	10 kg	27 m	–3	15 po
Armure annelée	17,5 kg	27 m	–3	30 po
Armure d'écailles ou lamellaire	20 kg	18 m	–4	45 po
Chemise ou haubert de mailles	15 kg	27 m	–5	75 po
Cotte de mailles elfique	7,5 kg	36 m	–5	non vendue
Clibanion	20 kg	18 m	–6	80 po
Crevice	17,5 kg	27 m	–6	90 po
Armure à plaques	22,5 kg	18 m	–7	400 po
Bouclier, petit	2,5 kg	—	–1	10 po
Bouclier, moyen	4 kg	—	–1	12 po
Bouclier, grand	5 kg	—	–1	15 po

* Pour une armure non magique. Une armure magique n'a pas d'encombrement et permet une vitesse de déplacement max. supérieure de 9 m par rapport à la normale (jusqu'à 36 m). Les boucliers magiques pèsent autant que des boucliers normaux du même type.

JETS DE SAUVEGARDE DES OBJETS

Tableau des jets de sauvegarde des objets

Type d'objet	Acide	Boule de feu	Choc électrique	Chute (1,5 m)	Coup écrasant	Coup normal	Désinté-gration	Feu magique	Feu normal	Froid magique	Foudre
Bois/corde (épais)	8	11	1	1	10	3	19	7	5	1	12
Bois/corde (fin)	9	15	1	2	13	6	20	11	9	1	10
Céramique	4	5	1	11	18	12	19	3	2	4	2
Cristal	6	10	5	13	19	14	20	6	3	7	15
Cuir ou livre	10	13	1	1	4	2	20	6	4	3	13
Liquide	15	15	15	0	0	0	20	14	13	12	18
Métal dur	7	6	1	2	6	2	17	2	1	1	11
Métal tendre	13	18	1	4	14	9	19	13	5	1	16
Os/ivoire	11	17	1	6	16	10	20	9	3	2	8
Papier	16	25	1	0	11	6	20	21	18	2	20
Pierre ou pierre précieuse	3	7	2	4	17	7	18	3	2	1	14
Verre	5	11	1	14	20	15	20	7	4	6	17
Vêtement	12	20	1	2	6	3	20	16	13	1	18

NIVEAU/PX DES MONSTRES

Tableau des niveaux équivalents des monstres

DV du monstre	Niveau équivalent	DV du monstre	Niveau équivalent
Jusqu'à 1–1	0	9+1 à 10	11
1–1	1	10+1 à 11	12
1	2	11+1 à 12	13
1+1 à 2	3	12+1 à 13	14
2+1 à 3	4	13+1 à 14	15
3+1 à 4	5	14+1 à 15	16
4+1 à 5	6	15+1 à 16	17
5+1 à 6	7	16+1 à 17	18
6+1 à 7	8	17+1 à 18	19
7+1 à 8	9	18+1 à 19	20
8+1 à 9	10	19+1 ou plus	21

Points d'expérience gagnés par monstre tué

DV	Base	Par pv	Spéciale	Exceptionnelle	DV	Base	Par pv	Spéciale	Exceptionnelle
Moins de 1–1	5	1	3	25	11+1 à 12	1 200	16	700	850
1–1 à 1	10	1	5	35	12+1 à 13	1 500	17	800	1 000
1+1 à 2	30	1	10	50	13+1 à 14	1 800	18	950	1 200
2+1 à 3	50	2	15	60	14+1 à 15	2 100	19	1 100	1 400
3+1 à 4	75	3	30	70	15+1 à 16	2 400	20	1 250	1 600
4+1 à 5	110	4	45	80	16+1 à 17	2 700	23	1 400	1 800
5+1 à 6	160	6	70	120	17+1 à 18	3 000	25	1 550	2 000
6+1 à 7	225	8	120	200	18+1 à 19	3 500	28	1 800	2 250
7+1 à 8	350	10	200	300	19+1 à 20	4 000	30	2 100	2 500
8+1 à 9	600	12	300	400	20+1 à 21	4 500	33	2 350	2 750
9+1 à 10	700	13	400	500	21+1 et plus	5 000	35	2 600	3 000
10+1 à 11	900	14	500	600					

Points d'expérience — tableau de conversion en niveau de monstre

Niveau du monstre	Valeur en points d'expérience
1	20 px ou moins
2	12 - 60
3	61 - 150
4	151 - 275
5	276 - 500
6	501 - 1 100
7	1 101 - 3 000
8	3 001 - 5 250
9	5 251 - 10 000
10	10 001 ou plus

CARACTERISTIQUES PERSONNELLES :

Nom :	**PX[†] :**	**Age :**
Classe(s*) :	**PV :**	**Taille :**
Alignement :	**CA :**	**Poids :**
Race :	**Niveau[‡] :**	**Sexe :**
* Classes multiples :	[†] Classes multiples :	[‡] Classes multiples :

OSRIC™

OLD SCHOOL REFERENCE AND INDEX COMPILATION

FEUILLE DE PERSONNAGE JOUEUR

CARACTERISTIQUES :

For :	Toucher :	Dégâts :	Encombrement :	Test mineur :	Test majeur :
Dex :	Surprise :	Toucher à distance :	CA :		
Con :	PV :	Test majeur :	Test mineur :		
Int :	Langues supp. :				
Sag :	Sauvegarde mentale :				
Cha :	Compagnons max. :	Loyauté :	Réaction :		

SAUVEGARDES CONTRE ... :

Objets magiques dirigés	Souffles	Mort, paralysie, poison	Pétrification, métamorphose	Sorts

ARMES & ARMURE :

Armes	Dégâts (P-M)	Dégâts (G)	Cadence de tir	Portée (–2 par)	Encombrement
Arme en main					
Arme secondaire					
Arme à distance					
Autre					
Autre					

Résultat nécessaire pour toucher une Classe d'Armure de…

–10	–9	–8	–7	–6	–5	–4	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Armure/protection	CA	Armure/protection	CA	Armure/protection	CA
Armure		Gants/anneaux		Bottes/chaussures	
Bouclier		Bracelets		Capes/manteaux	
Autre		Autre		Autre	

EQUIPEMENT :

Richesses :

Pièces/monnaies :	Pierres précieuses/bijoux :	Autres :
P.C.		
P.A.		
P.E.		
P.O.		
P.P.		

Facultes speciales (race) :

Facultes speciales (classe) :

Notes :

POSTFACE

Comme il est de tradition avec les JdR, je suppose que je dois parachever les règles d'OSRIC par quelques conseils destinés au nouveau joueur et, plus particulièrement, au nouveau MJ. Une fois parvenu à ce point, il est traditionnel de rappeler aux joueurs que le MJ peut changer ou ignorer n'importe quelle règle comme bon lui semble ou même sur un caprice, avec ou sans donner de bonne raison — vous aurez été prévenus. Et le conseil traditionnel à tous les MJ s'aplique ici aussi : ne suivez jamais une règle si cela vous précipite dans un gouffre.

Veuillez suivre ce conseil car il améliorera vos parties de jeu.

Ceci étant dit, je peux poursuivre et exprimer les choses que je souhaitais réellement présenter dans cette postface. Premièrement, jouez à OSRIC en allant vite. Une partie de la beauté de ce système tient au fait que, avec un peu de connaissances et de pratique, vous pouvez gérer une bataille opposant dix personnages joueurs accompagnés d'une douzaine de serviteurs et de compagnons d'armes, avec une poignée de monstres invoqués, d'un côté, et trente ogres avec un chaman et deux douzaines de worgs, de l'autre côté, et que vous pouvez résoudre ce conflit en trente minutes. Il est utile de lancer les dés par poignées, mais le point principal qui rend cela possible est la simplicité des règles de combat et de moral. N'oubliez pas le moral car il est important — il sert à sauter les parties ennuyeuses. A partir du moment où il devient évident pour des monstres intelligents qu'ils vont perdre un combat, ils chercheront à s'enfuir ou à se rendre.

Et cela m'amène au deuxième point, qui est : veuillez, s'il-vous-plaît, sauter les parties ennuyeuses. Truquez les choses pour les rendre plus rapides. Et si elles ne peuvent pas être truquées, le MJ et les joueurs doivent alors se répartir équitablement les tâches — si le groupe utilise des règles d'encombrement détaillées, le MJ ne devrait alors pas avoir à s'occuper de tous les comptes d'apothicaire. Après tout, le MJ est suffisamment occupé à faire des choses de MJ, comme boire la bière qui est si vitale à sa concentration ou rire cruellement de la dernière bévue des joueurs, et il n'a donc pas le temps de faire des calculs mathématiques.

Le troisième point est, qu'avec OSRIC, il est rapide de générer un personnage joueur. Si vous mourez, c'est un travail rapide et facile que de tirer un nouveau personnage et de retourner au cœur de l'action. Cela signifie que mourir n'est pas autant une épine dans le pied que cela ne l'est avec d'autres systèmes.

Considérez que vous perdrez quelques personnages joueurs de temps en temps et organisez-vous en fonction de ce constat. Une fois que vous aurez passé les quelques premiers niveaux, la plupart des joueurs devraient avoir accumulé quelques compagnons d'armes à même de remplacer leur personnage principal si celui-ci périt (ou s'il est pétrifié, désintégré, transformé en limon vert, avalé tout cru par un énorme monstre quelconque, absorbé par une sphère d'annihilation, ou … eh bien ! OSRIC est un monde dangereux et bien des choses peuvent se produire).

Si vous mourez et que vous ratez votre jet de résurrection, traitez la chose avec élégance. C'est certain — personne n'aime perdre un personnage, mais ne le prenez pas trop sérieusement. C'est juste un jeu. A OSRIC, vous n'êtes pas un héros de droit. Vous pouvez réussir à devenir le héros, mais n'espérez pas que ce statut vous revienne de droit.

Et voici le quatrième point : assurez-vous que tout le monde autour de la table a l'opportunité de prendre la parole, mais ne tolérez pas les hésitations. Si votre MJ vous demande "Que fais-tu maintenant ?", vous feriez mieux de lui répondre immédiatement, car sinon attendez-vous à perdre votre occasion de parler.

Le cinquième et dernier point est que votre MJ n'est pas appelé un "conteur" pour une raison précise. Il ne vous raconte pas une histoire dans laquelle vous êtes de simples protagonistes. (Si c'est ce que vous désirez, essayez l'un des jeux de White Wolf.) Le MJ crée un monde — vous créez un personnage qui souhaite quelque chose. Cela ne dépend que de vous de bouger pour l'obtenir. L'histoire est le résultat du jeu, pas un processus qui en fait seulement partie.

Amusez-vous bien !

— Stuart Marshall

INDEX

Veuillez également consulter les listes complètes des Sorts, des Objets magiques et des Monstres, fournies au début de cet ouvrage.

A

Acide 113, 204, 212, 236, 286, 330, 364
Age 3-6, 157-159
Alchimiste 122, 167
Alignement iii, vi, xi, 7, 9-10, 12-13, 15-16, 18, 20, 23-24, 34, 45, 50, 127, 130, 181, 183-295, 316-317, 340-341, 345, 353
Animal vi, x, 34-35, 51, 54, 56-57, 60, 62, 71, 160, 164-177, 181, 187, 218-220, 236-243, 245, 247-248, 250-251, 252-253, 256, 264-265, 271, 277, 283, 285, 287-288, 290, 293-294, 301, 305, 334, 354, 357
Anneau xi, 160, 182, 300-301, 303, 313, 319, 336-338, 340, 344
Aptitudes 3-10, 12-13, 15-18, 20-21, 320
Arbalète x, 27, 122, 160, 302, 318, 363
Arc 27, 122, 301, 363
Argent iii, 25
Arme vi, xiii, 7, 9-10, 12-13, 15-16, 18, 20, 26-27, 34-35, 37, 65, 115-116, 122, 124, 182, 272, 300-301, 304, 323, 353, 357, 363
Armure iii, iv, x, xi, 7, 9-10, 12-13, 15-16, 18, 20, 27-28, 123, 160, 181-295, 301-302, 313-314, 319-320, 340-341, 344, 352-356, 358-360, 362, 364
Armurier 122-123
Artéfact iv, 313, 344
Assassin iii, iv, 3-8, 159, 161-162, 313, 336, 352
Attaque de dos 7, 20

B

Baguette iv, x, 160, 182, 302, 309-311
Bâton iv, x, 26, 160, 182, 302, 311-313, 363
Bâtonnet iv, x, 160, 182, 302, 309, 312-314
Bijoutier 122-123
Bouclier vi, x, xi, 7, 9-10, 12-13, 15-16, 18, 20, 27, 35, 66, 123, 160, 182, 299, 301, 314, 341, 356-357, 364

C

Caractéristique principale xiii
Carte 139
Charge 115-116, 226, 238, 247
Charisme iii, x, xi, 1, 2-6, 10, 127, 301, 303, 317, 321, 336, 352
Choc métabolique 2, 351
Chutes iii, vi, 69, 113
Classe iii, xiii, 3-7, 9-10, 12-13, 15-16, 18, 20, 22-23, 82, 123, 129, 150, 158-159, 161, 165-168, 173-174, 177, 181-295, 308, 313, 336, 344, 352-356, 358-360, 362
Classe duelle 23
Combat iii, 1, 7, 114-117, 161
Compagnon d'armes 128-131
Compétence xiii
Constitution iii, 1-6, 9, 12, 14-15, 17, 19, 21, 127, 137, 351
Corps-à-corps 115, 306, 363
Crochetage 20-22, 360-361

D

Dégâts iii, 1, 18, 26-27, 66, 83, 96, 113, 118-119, 123, 181-295, 325, 329, 344, 351, 363
Demi-elfe iii, 3, 22, 62, 93, 159, 313, 361
Demi-orque iii, 3-4, 22, 62, 93, 159, 313, 361
Démon viii, 81-82, 157-159, 161, 165-168, 170-175, 177, 204-212, 308
Déplacement iii, 3-6, 10-11, 111, 123, 132-133, 136-137, 181, 326
Dextérité iii, x, 1, 3-6, 20, 114, 127, 151, 208, 303, 328, 351, 361
Diable viii, 81-82, 157-159, 161, 165-168, 170-177, 212-218, 308, 345
Dinosaure 178, 218-222
Distance 1, 27, 115, 351, 363
Donjon iii, 111, 131, 139, 147, 152, 156, 159, 162
Dragon viii, ix, x, 157-159, 164-172, 174-177, 199-204, 259, 283, 301, 305, 322
Druide iii, iv, vi, xi, 3-6, 10-11, 17-18, 34, 51-64, 159, 161-162, 302-303, 308, 313, 322, 333, 336, 354

E

Elfe iii, viii, 4, 22, 29, 62, 93, 159, 161, 165, 168, 170, 176, 185-186, 313, 322, 361
Employé 121-128, 130-131
Encombrement iii, 1, 26-27, 111, 351, 363-364
Energie vitale iii, 119
Entendre des bruits 21-22, 360-361
Epée vi, x, xi, xiii, 26, 36, 75, 122, 160, 182, 272, 302, 304, 313-318, 340, 342, 357, 363
Equipement iii, 25-28, 123, 129, 159
Expérience iii, 7-21, 112, 365
Exploration 131

F

Féérique iv, vi, viii, 34, 51, 224-229, 311, 354
Force iii, vi, x, 1, 3-6, 12, 35, 61, 76, 115, 127, 151, 160, 198, 208, 261-262, 301, 304, 306, 323, 340, 344, 351, 356

G

Géant iii, viii, ix, x, 82, 157-160, 161-162, 164-177, 182, 193-199, 221, 227, 236-243, 245-248, 250-251, 263-264, 266, 271-273, 275-278, 286-287, 291, 301, 304-306, 322-323
Gemme x, 303-304, 328
Gnome iii, viii, 4-5, 22, 29, 62, 93, 157, 159, 161, 165, 168, 186, 313, 361
Golem iii, viii, x, xi, 158-159, 168, 170, 172, 175, 177, 222-223, 303-304, 321, 322, 329
Guérison iii, x, 118-119, 160, 301, 306-307, 312, 323
Guerrier iii, iv, 3-6, 11-13, 129, 159, 161-162, 182, 313, 322, 325, 336, 355

H

Halfelin iii, viii, x, 5, 22, 29, 62, 93, 157, 159, 161, 165, 168, 175-177, 186-187, 302, 313, 318, 322, 361
Huile x, 25, 301, 304, 307, 328
Humanoïde iii, xiii, 62, 161, 164-177, 187-193

I

Illusion x, xi, 36, 55, 66-67, 74, 76, 78-79, 89, 94, 98-99, 101-109, 154, 160, 302, 310, 332, 358
Illusionniste iii, iv, vii, 3-6, 13-14, 36, 101-109, 159, 161-162, 211, 302, 308, 313, 336, 358
Infravision iii, vii, 3-6, 35, 79, 89, 113, 234, 356
Initiative 114-116, 142-143
Intelligence iii, 1-6, 15, 82, 127, 151, 181, 183-295, 314, 316-317, 344-345, 352
Intimidation des morts-vivants iii, 9, 16-17, 117-118

J

Joueur xiii, 6, 10, 119, 129-131, 136-137, 160

L

Langue 2, 317
Loyauté iii, 2-3, 130-131, 352
Lumière iii, vi, vii, x, 3, 34-36, 43-44, 83, 105, 113, 182, 302, 311, 328, 333, 353, 356, 358
Lycanthrope iii, 81-82, 157-158, 223-224

M

Magicien iii, iv, vi, 3-6, 14-16, 35-36, 64, 129, 159, 161-162, 232, 302, 313, 322, 356-357
Maladie iii, vi, 16, 34, 42, 56, 119-120, 353-354
Monstre iii, vi, vii, viii, ix, xiii, 35-36, 68, 80-82, 88-89, 112, 117, 131-132, 136, 154-159, 164-172, 174-177, 181, 235, 277, 356-357, 365
Moral iii, 2, 119
Mort iii, vi, vii, 8, 10-12, 14, 16-17, 19, 22, 34-35, 55, 78, 97, 118-119, 276, 279, 286-287, 341, 345, 352-360, 362
Mort-vivant iii, viii, x, xi, 9, 16-17, 59, 117-118, 164-177, 229-236, 301, 303, 306, 309, 318, 331, 333
Multi-classage 3-6, 22-23, 25, 159

N

Nain iii, viii, 6, 22, 28-29, 62, 93, 157, 159-160, 165-166, 174, 187, 313, 361

O

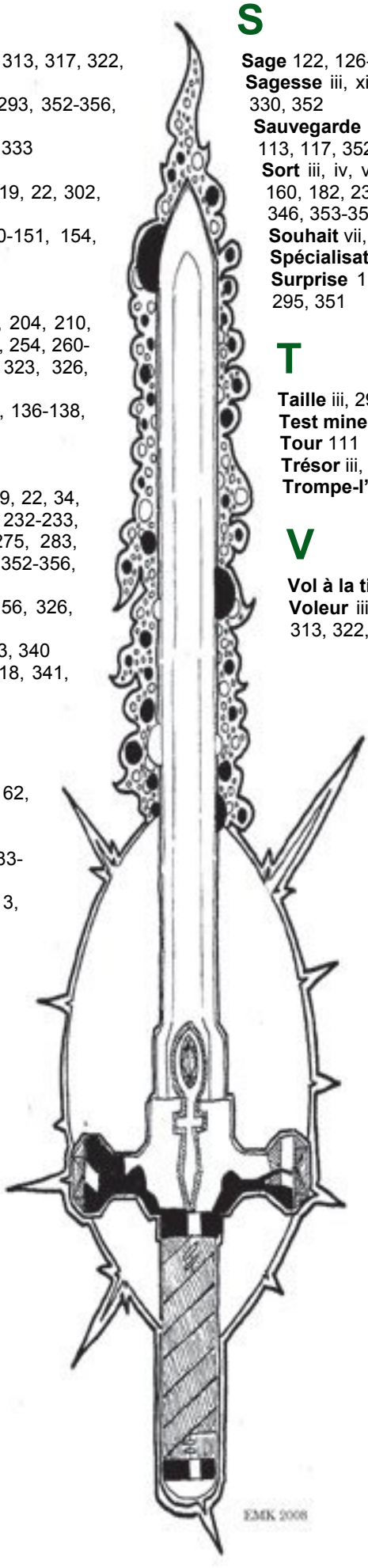
Ouvrir des portes 136

P

Paladin iii, iv, 3-6, 16-18, 159, 161-162, 313, 317, 322, 336, 359
Paralysie 8, 10-12, 14, 16-17, 19, 22, 293, 352-356, 358-360, 362
Parchemin 73, 160, 182, 308-309, 313, 333
Patois des voleurs 20
Pétrification x, xi, 8, 10-12, 14, 16-17, 19, 22, 302, 304, 309, 336, 352-356, 358-360, 362
Piège iii, vi, vii, 34-35, 61, 89-90, 150-151, 154, 354, 356-357
Pierre précieuse iii, 299-300, 345
Pistage 18
Plan vi, x, 13, 34-35, 38, 71, 138, 155, 204, 210, 212-213, 216-217, 229, 236, 246, 252, 254, 260-261, 265, 274-275, 282, 288, 319, 323, 326, 332-333, 337-338, 346-347, 353, 357
PNJ iii, xiii, 2, 16, 77, 111-112, 118-119, 136-138, 141, 156-177, 185, 336, 345
Poids iii, 25-26, 29, 111, 333
Point de vie 2, 351
Poison iii, vi, x, 7-8, 10-12, 14, 16-17, 19, 22, 34, 39, 48, 53, 96, 105, 119, 204, 212, 232-233, 236, 249-251, 257, 263, 266, 274-275, 283, 287-288, 295, 302, 305, 323, 341, 352-356, 358-360, 362
Porte vi, vii, 34-36, 61, 90, 107, 153-156, 326, 333, 354, 357-358
Potion iv, x, 160, 182, 304-308, 313, 333, 340
Projectile vii, x, xi, 35, 91, 204, 314, 318, 341, 356

R

Race iii, xiii, 3-6, 22, 129, 159, 161-162, 313, 361
Repos 128, 131, 135
Résistance à la magie x, 160, 181, 183-295, 303, 326, 344
Rôdeur iii, iv, 3-6, 18-20, 159, 161, 313, 322, 336, 362
Round 59, 117, 330-331



S

Sage 122, 126-128, 330
Sagesse iii, xi, 1-2, 3-6, 9-10, 127, 151-152, 208, 267, 303, 330, 352
Sauvegarde iii, xiii, 2, 8, 10-12, 14, 16-17, 19, 22, 37-109, 113, 117, 352-356, 358-360, 362, 364
Sort iii, iv, vi, vii, xi, 9-11, 13-15, 17-19, 25, 33-109, 116, 160, 182, 232, 263, 271, 301, 308, 323, 333, 337-338, 340, 346, 353-354, 356-358
Souhait vii, 36, 95, 155, 357
Spécialisation martiale 7, 9-10, 12-13, 15-16, 18, 20
Surprise 1, 4-5, 18, 111, 114, 189, 246, 248, 254, 294-295, 351

T

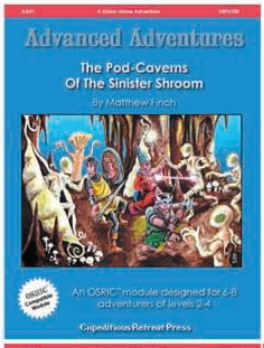
Taille iii, 29
Test mineur 1, 213, 216, 280, 351
Tour 111
Trésor iii, x, 129, 154, 182-296, 299, 301, 305, 345
Trompe-l'œil iii, 151-152, 154

V

Vol à la tire 20-22, 360-361
Voleur iii, iv, 3-6, 20-22, 129, 159, 161-162, 182, 239, 313, 322, 325, 336, 360-361

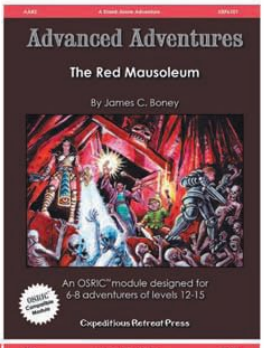
Advanced Adventures!

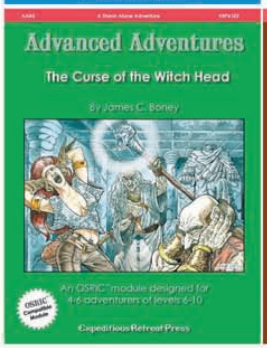
Préparez-vous et prenez place derrière le nain !

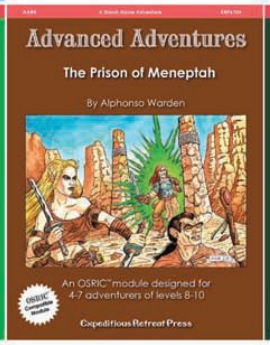


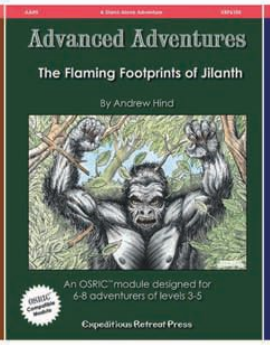
Depuis les débuts de la renaissance des jeux *old-school*, il n'y a qu'une seule série de modules qui ose fournir les aventures réclamées par les plus exigeants : *Advanced Adventures !*

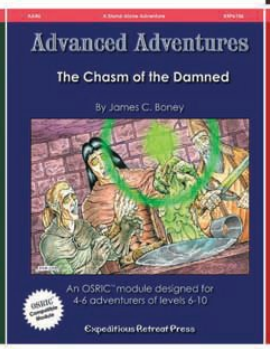
Chez Expeditious Retreat Press, nous sommes ravis et honorés de proposer aux Maîtres de jeu les aventures suivantes ! Vous pouvez trouver les *Advanced Adventures* dans des boutiques de jeu locales de par le monde, et directement chez nous sur www.xrpshop.citymax.com. Et si ce que vous souhaitez, ce sont des exemplaires numérisés, www.yourgamesnow.com propose des fichiers PDF pourvus de signets, ainsi qu'une vaste sélection d'autres produits de jeu du genre *old-school*.

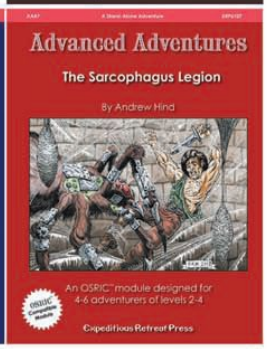












Beyond this portal lay a new world of adventures, and challenges.

All new original campaign setting, modules, character classes, creatures, magic and more. Whether you play using original First Edition rules, or the Old-School Reference and Index Compilation, you can explore a new world of high-fantasy adventure.

Independent designers of First Edition and OSRIC™ fantasy-based roleplaying adventures and game aids.

http://www.usherwoodadventures.com

http://www.cafepress.com/uacompanystore

Available for download at RPGNow.com, and as print-on-demmand at http://www.Lulu.com

© 2008 James D. Kramer design services

Layout and production services for the OSRIC manual provided by...

James D. Kramer design services

jim.kramer@jdkds.com • www.jdkds.com

Specializing in print design and production services. Featuring special rates for the gaming industry.

OSRIC Open license:

Terms used herein are as defined in the OPEN GAME LICENSE Version 1.0a promulgated by Wizards of the Coast, Inc. Open Game Content may only be used under and in terms of the Open Game License.

Subject to the other terms of this license, you may do the following:

1. Distribute this document for free or for profit, provided that no change or addition is made other than adding your name as publisher if the product is distributed in print, other than by print on demand.

2. Refer in your own products to the name of this document, and indicate compatibility with the OSRIC system.

3. Produce content that is derivative of the "Licensed IP" material in this document, provided that your product is not a complete game.

4. Include quotations from the rules set forth in the OSRIC system, provided that such quotes do not individually exceed 100 words or collectively comprise more than 10% of your product.

5. Identify parts of your Product Identity as "OSRIC™ Open Content" that may be used by other OSRIC publishers, but only OSRIC publishers, as if it were Open Game Content. Note that Open Game Content may not be limited to OSRIC publishers, only Product Identity.

6. Identify parts of your Product Identity as "OSRIC™ Reference Content," in which case other publishers may refer to the OSRIC Reference Content provided that they identify the source of the reference (your work) and note on the cover of their product that your product is required in order to use their product.

7. If a publisher fails to identify OSRIC Open or Reference content, that content will be considered Product Identity, assuming that it is valid Product Identity under the OGL.

If you do any of the foregoing, you must:

1. Comply with the terms of the Wizards of the Coast ("WOTC") Open Game License with respect to any use of Open Game Content.

2. Not violate or infringe upon any trademark of WOTC (moreover, note that the OGL currently prohibits any indication of compatibility with a trademark without written permission).

3. Include the following text prominently on the cover or cover page of your product:

This product uses the OSRIC™ System (Old School System Reference and Index Compilation™). The OSRIC system text may be found at http://www.knights-n-knaves.com/osric. The OSRIC text is copyright of Stuart Marshall. "OSRIC" and "Old School Reference and Index Compilation," are trademarks of Matthew Finch and Stuart Marshall and may be used only in accordance with the OSRIC license. This product is not affiliated with Wizards of the Coast.

Complimentary copies of OSRIC material need not be sent to the authors, but it would be nice.

"Licensed IP" means: all of the material herein, with the exception of the artwork, trademarks, and title.

Under no circumstance should this license be construed to violate the terms of the Open Game License, and any term that violates the Open Game License is to be construed as closely as possible to the original intent within the terms of the Open Game License.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artefacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use","Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorised version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

OSRIC copyright 2006-08 by Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based on the System Reference Document, inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others.

The following material was adapted back to the 1e system from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc: Aerial Servant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Al-Mi'Raj from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by Roger Musson, Amphisbaena from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Axe Beak from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Aurumvorax from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Babbler from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by Jeremy Goodwin and Ian McDowell, Bat, Mobat from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Beetle, Giant Boring from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Beetle, Death Watch from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Beetle Giant Rhinoceros from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Blindheim from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Roger Musson, Brownie from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Carbuncle from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Albie Fiore, Caryatid Column from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Jean Wells, Caterwaul from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Albie Fiore, Coffer Corpse from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Simon Eaton, Crabman from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Erica Balsey based on original material by Ian Livingstone, Crypt Thing from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Roger Musson, Dakon from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Ian McDowell, Dark Creeper from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Rik Shepard, Dark Stalker from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Simon Muth, Demon, Alu- from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Demon, Cambion from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Disenchanter from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Roger Musson, Dracolisk from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Executioner's Hood from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Eye of the Deep from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Flind from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Fly, Giant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Gargoyle from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Gorgimera from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Groaning Spirit from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Jackalwere from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Leech, Giant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Leprechaun from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Lurker Above from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Mongrelman from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Necrophidius from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Simon Tilbrook, Nereid from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Nilbog from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Roger Musson, Phantom from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Harold Johnson and Tom Moldvay, Piercer from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Poltergeist from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Lew Pulsipher, Quickling from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Rot Grub from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Shedu from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Skeleton Warrior from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Nigel Morgan, Slithering Tracker from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Slug, Giant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Sprite from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Squealer from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Stunjelly from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Tick, Giant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Trapper from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material be E. Gary Gygax, Troll, Ice from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Russell Cole, Troll, Giant Two Headed from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Oliver Charles McDonald, Vilstrak from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Volt from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Jonathon Jones, Vulchling from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Albie Fiore, Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Albie Fiore, Yeti from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Green based on original material by E. Gary Gygax, Zombie, Juju from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax.

OSRIC Chapter I copyright 2006-08 by Stuart Marshall. OSRIC Chapter II copyright 2006-08 by Stuart Marshall. OSRIC Chapter III copyright 2006-08 by Stuart Marshall, Trent Foster, James Boney and Vincent Frugé. OSRIC Chapter IV copyright 2006-08 by Stuart Marshall, Trent Foster, James Boney and Vincent Frugé. OSRIC Chapter V copyright 2007-08 by Stuart Marshall, Chris Hopkins, James Boney, Robert Ross, Jeremy Goehring, Mike Davison, Daniel Proctor, B. Scot Hoover, Chris Cain, Bill Silvey, Floyd Canaday, Vincent Frugé and Matthew James Stanham. OSRIC Chapter VI copyright 2007-08 by Stuart Marshall, Daniel Proctor and Vincent Frugé. OSRIC appendices copyright 2006-08 by Stuart Marshall and James D. Kramer.

End of License

Designation of Product Identity and Open Game Content:

The terms "OSRIC," "OSRIC," and "O.S.R.I.C." are Product Identity and trademarks; all artwork and formatting is Product Identity. The Variable Experience Point Rule on p.118 is Product Identity. Aside from the previous two sentences, Chapters I, II and III of this work are Open Game Content. Chapters IV, V and VI are Product Identity to the extent permitted under the OGL and to the extent such material is subject to copyright, except for any text language derived from the SRD or the Tome of Horrors, which is Open Game Content.

Old School Reference and Index Compilation™

OSRIC™

Editeur en chef

STUART MARSHALL

Des règles complètes en un seul volume

Les règles d'OSRIC comprennent :

413 sorts

285 monstres

331 objets magiques

Un modèle de feuille de personnage officiel pour OSRIC

Des règles de création de personnage pour 7 races et 9 classes

Des règles et des tableaux complets d'aventure, d'exploration et de combat

Plus de 100 illustrations originales, jamais publiées auparavant